

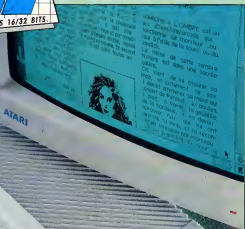
ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

1000 DISQUETTES
GRATUITES

L'ESCALADE
TRANSPUTER-68030

NOUVEAUX
BASIC OMIKRON-MAGIC SAC



**FLEET
STREET**

LA P.A.O.
DESCEND DANS LA RUE



MACH 3



61 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (0) 47 52 91 33 + Tél. 601146 F
DISTRIBUTION Tél. : (0) 47 52 98 10



Toute l'année, quant les avions de Paris Etienne frèr

La rédaction

SOMMAIRE

GRAPHISME

12 MUSIQUE

22 PRESENTATION

24 CONTINUED FROM PAGE 23

29 LISTINGS

17 AU PIED DE LA LETTRE

50 SUPPILLES

55 1 000 disquettes graphiques :

56 INITIATION

58 CONN. DE. BOD.

66 EDUCATIFS

70 JULY

Francisco III, Tai Pan
Sapiens, Balgane of
Power, Madant Moutres
an 1984

SPQR...ou STPC

A une époque où les PC jouent aux Romains en envahissant le marché, un petit village réside toujours à la standardisation : le village Atan. Mixité, ou a crue de... cela, le grand Salon de la micro rassemblé à une expo Atan. Que les autres peussent se pardonner. Atan fait à des conceptions au PC en emmenant un compatible pas cher et peut-être même une gamme complète ? Dans tous les cas, ils y mettent une mauvaise volonté évidente. « Nous ne faisons des PC que parce que des gens veulent en acheter. Il y a de l'argent à gagner. Et quand on demande à St. Gem Trameil quel pourcentage il pense que représentera la vente des PC dans son chiffre d'affaires, il répond, sourire aux lèvres : « le moins possible, l'aspère ». Ne nous méprenons pas, il pense faire de l'argent avec les compatibles, mais il diable en faire beaucoup plus avec les ST.

GEM, GEM, GEM...

ABC Software a présenté la version 2.0 du Gem de Digital Research pour Atan ST.

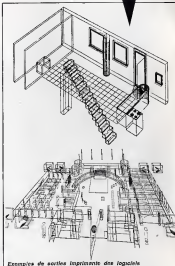
STATION

Station est une association d'utilisateurs dont les animations pourraient se comparer, à l'échelle humaine, au Gem. Une interface conviviale et informatique. En l'occurrence informer, conseiller, former, assister, écouter, entendre... bref le rôle d'une association de consommateurs dédiés à la micro informatique. Nous, on ne demande qu'à encourager ce genre d'initiative. STaban, 33, rue Lamenet, 75017 Paris.

ZZ TOP

Vu au salon, deux logiciels de CAD (conception assistée par ordinateur) destinés respectivement aux professionnels du bâtiment et aux architectes et dessinateurs techniques.

Conçus par Human Technologies, il s'agit de Z2-Volum et Z2-2D. Human Technologies, 54, rue Poussin, 75018 Paris. Tél. : (1) 47 43 01 01.



Exemples de sorties imprimées des logiciels

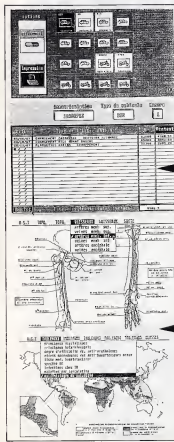
EVOLUTION EVOLUE

Evolution, sur ST, passe de la version 1.2 à la version 1.25 qui comprend notamment les fonctions suivantes :

- récupération des dessins aux formats Degas Neochrome ou tout autre ;
- modes d'impression supplémentaires : auto, coupe et micro coupe ;

- possibilité de sortir en mode supérieur, sans passer par le programme OUTPUT ;
- exploitation des polices Glos, donnant la possibilité d'afficher quatre types de polices de caractères ;
- des fichiers de configuration autorisant le pilotage des imprimantes Laser, et tout particulièrement le SLM 804 d'Atan.

Préfin, 61, rue de la Procrastin - 82600 Ruffec-Melneuse. Tél. : (1) 47 52 00 30.



SERVICES

Créée au début de l'été, la société Nouveaux Services Informatiques s'est basée sur l'Atan 1040ST pour développer une gamme de logiciels professionnels à grande diffusion. Gestion Médicale : un programme complet de réservation et de suivi de la clientèle, incluant toutes les possibilités d'overbooking et de délogement, avec facturation automatique, module contrôle et statistique, le tout fonctionnant sur une période d'un an.

Gestion d'auto-Ecole : une simplification des procédures de réservation, inscription aux examens et tenue à jour des résultats. Le logiciel s'adapte aux différents règlements, propose un suivi des règlements code/conduite/stages, ainsi qu'un module de tenue à jour des véhicules et du fichier personnel.

Cabinet médical : il comporte une partie consacrée à la gestion d'un cabinet médical (patients, rendez-vous, prescriptions, antécédents, examens, interventions diverses) avec planning de jour, nuit et week-end. Il offre en outre la possibilité d'appeler des ordonnances et des certificats types, ainsi que 60 planches d'anatomie et 60 tableaux relatifs aux médicaments, avec classement et utilisation au niveau de la prescription. Enfin, le programme regroupe un important fichier médical et paramédical, ainsi qu'une option « communication ». Ces logiciels sont proposés de main avec une configuration 1040ST + moniteur rgb SM 125 + disque dur SH 204 + imprimante EPSON LX 800 + contrat de maintenance + formation soft et hard à moins de 250000 francs.

Nouveaux Services Informatiques, 29, avenue Vincent Delbosque, 13008 Marseille. Tél. : 91 76 12 12.

REPARATIONS A PRIX FIXE

L'adresse d'un réparateur de ST peut être utile, même aux vendeurs. CMS répare les ST sans devoir s'inquiéter le temps pendant lequel ils gardent votre machine. Le montant est forfaitaire, en fonction de la machine. Réparer votre S20 ou 1040 vous revient à 495 F HT, sauf s'il est impératif CMS se fait fort de réparer votre machine en 48 heures à compter de sa réception. CMS Informatique, 31, rue de Maubeuge 75009 Paris. Tél. : (1) 48 78 86 66.

RAPPELLE-TOI, BARBARA

Un générateur d'applications pour Gem intègre une base de données relationnelle reprenant le nom de Barbara. Barbara est produite par une jeune société française : « THEMAM » de Sophie Anzoulin, il y a peut-être même souvent au « Brest. Barbara 2000 F HT. Thémam : (1) 23 33 10 10.

ON SE CONSOLÉ COMME ON PEUT

On parle aussi d'une console de jeux. Elle s'appelle Atan XE. Elle n'est censément un 130 XE transformé en console. Si ça marche, moi je veux bien. Toutefois, avant d'aller sortir « microconsoliers » : Son prix est toujours un mystère.





ASTROLOGIE

Astrologie est un logiciel d'astrologie grand public qui, à partir des coordonnées de naissance date, heure et lieu s'affiche un thème astral. Il intègre également aux symboles astrologiques et à la compréhension de la structure d'un thème, et utilise le système des multifoncteurs de GEM. L'heure de naissance est corrigée en fonction des penes d'été ou d'hiver et les latitudes et longitudes de votre lieu de naissance sont calculées. Une fois les coordonnées entrées, il affiche votre thème astral sous la forme dessinée (graphisme ou texte). Vous choisissez la présentation du graphisme de votre thème et son orientation (ascendant ou biler à gauche).

Astrologie calcule la position des planètes, des maisons, des aspects, mais aussi des nœuds lunaires (noeud au nord, les deux îde fortune et de l'âme) et de la lune noire ou Lilit. Il permet la visualisation associée des symboles astrologiques (signes, planètes, aspects) et de leurs noms. Il possède une loupe pour voir plus précisément une partie donnée du thème. Il comporte une partie d'impression à la structure d'un thème : description du zodiaque, symboles des maisons, des planètes, des

points fictifs. L'interprétation du thème est lisible à deux données signe et ascendant. Prix : 220 F ttc.

Astrocycle est un logiciel d'astrologie utilisable par tout amateur ou professionnel de l'astrologie. Il est plus complet qu'Astrologie. Astrocycle consulte les cycles planétaires sur le thème de naissance par le mouvement visuel des planètes en transit ou en progression secondaire. Il permet la détection des cures de passage d'une planète en transit ou en progression sur un point quelconque du thème, ainsi que le calcul de :
— thème de naissance,
— transit.



INFOS

- aspects transit-naissance et aspects transit-transit ;
 - l'orbis du transit à 1° ;
 - les progressions ;
 - les aspects progression-naissance et les aspects progression-progression ;
 - l'orbis des progressions à 1° ;
 - la révolution solaire.
- Prix : 695 F ttc.
Ces deux logiciels sont développés par Jean-Claude Phymac. Edite par Double A : 11, rue Dorado, 51100 Reims. Tél : 26 02 60 44.

CONSULTATION MEDICALE

Medi ST est un logiciel de gestion des fichiers patients. Il utilise le système des multifoncteurs de GEM. Il peut gérer 10 000 dossiers sur le disque dur de 20 Mo. Chaque dossier est composé de six rubriques :
— anamnèse, traitements précédents, antécédents, biologie, observations, zones numériques.
Il possède des fichiers de données et d'analyse permettant de mémoriser des diagnostics usuels, des fiches thérapeutiques, des

traitements courants, des médicaments d'observatoire ou des questionnaires. Sans sortir de Medi ST, on peut utiliser des programmes médicaux annexes :
— module interactions médicaments ;
— contrôle des ordonnances du ST ;
— aide au diagnostic de la dépression nerveuse ;
— tracé d'un diagramme (A-J, R-D) ;
— comptabilité directe avec le fichier thérapeutique. Onco News (diagnostic, constantes biologiques, contraindre médicale).

Vous pouvez aussi l'utiliser pour servir vos recettes en fin de consultation. Il est totalement compatible avec le module de comptabilité Medi ST Compta. Il autorise l'accès à des banques de données ou des serveurs et permet d'inclure directement les pages Minut dans vos fichiers. La consultation du dossier du malade peut se faire à distance par Minut (option disponible fin 87). Le manuel est en français. Prix : 4900 F ttc.
Medi ST Compta gère les fichiers Recettes, Dépenses, Emprunts, Immobilisations et permet la création de rapports financiers personnalisés. Il permet de créer des fichiers Recettes et Dépenses et de paramétrer diverses rubriques :
— actes, règlements, diffères pour les recettes ;
— rubriques comptables, sous rubriques, règlements pour les dépenses ;
— recherches multirubriques ;
— modifications de fiches. Il calcule vos amortissements (calcul des valeurs résiduelles et des amortissements en mode linéaire et dégressif), vos emprunts (calcul automatique du capital) et gère vos comptes bancaires. Vous pouvez créer et éditer des rapports ou états compliqués sur les fichiers. Le manuel est en français. Prix : 4900 F ttc.
Edités et développés par Abilog Systèmes, 8, Avenue Montaigne, 37000 Tours. Tél : 47 05 00 04 / 47 38 00 29.

FLEET STREET PUBLISHER



A PARAITRE

Pour 990^F donnez forme à vos idées.

Fleet Street Publisher, la nouvelle édition de la P.A.D. (publication assistée par ordinateur) : un prix, des performances, et une simplicité sans concurrence.

Une brochure à illustrer ? Tout de suite ! Une maquette à composer ? Pas de problème ! Grâce à Fleet Street, l'outil parfait de temps et de frais créatifs, donnez votre propre éditeur et imprimeur. Fleet Street vous offre la compétence professionnelle. Une simplicité impressionnante. Sélectionnez simplement vos choix dans les menus déroulants (tout est mis à disposition). Contrôlez directement à l'écran votre maquette (format, marge, couleur).

(macro-commandes), une bibliothèque d'images de plus de 100 dessins, symboles et graphiques prêts à être utilisés et tous les outils graphiques pour vous permettre de créer vos propres illustrations. Fleet Street récupère tous fichiers au format ASCII : vous pouvez donc utiliser votre traitement de texte. Enfin, récupérer des graphiques créés sous d'autres logiciels, ainsi que des images digitales. Fleet Street édite sur tout type d'imprimante, y compris les imprimantes à laser. L'écran n'a plus de secret pour vous : commandes rapides, dossier du presse, menu, imagerie, cartes ou images. Tout est possible. Avec Fleet Street, donnez vos idées !

ATARI ST 520-1040 MEGA.



emplois (emploi des illustrations), puis positionnez l'icône et graphiques ou vous le voulez dans le page. L'écran représente exactement ce que sera imprimé : vous pouvez donc visualiser instantanément à l'écran, jusqu'à éditer le présentateur que vous souhaitez. Vous pouvez choisir et décaler. Une simplicité professionnelle. Fleet Street met à votre disposition un éditeur de texte aux multiples fonctions.

Pour obtenir des renseignements complémentaires sur Fleet Street Publisher contactez ce box à : FTL, rue Dufrenoy II - 35, avenue Gallica, 93115 Bagneux Cedex.

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____

Engagez un Professionnel.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

1987-1988



- un logiciel, des filtres de couleurs et une cartouche.
- le manuel dont j'ai disposé était écrit en anglais ;
 - trois filtres : rouge, vert, et bleu. Voir leur couleur ;
 - la cartouche se connecte sur le port cartouche (côté gauche) du ST. Cette cartouche est munie d'une prise femelle à relier à la source vidéo ;
 - le logiciel, principal artisan de l'exploitation de l'image digitalisée

3

TROIS PROGRAMMES ET QUATRE MENUS

Pro 87 propose trois types de programmes de digitalisation : deux pour le noir et blanc et un pour la couleur (avec les filtres). Une fois chargé, le logiciel présente à l'écran une pleine page noire surmontée d'une ligne de menu. Ces menus sont au nombre de quatre : fichiers, image, outils et impression.

Menu fichiers
On retrouve les indispensables SAVE et LOAD d'image, et la fonction DIGIT pour sortir du logiciel. Le menu déroulant propose deux autres fonctions qu'il n'est pas rare de trouver dans les logiciels de création graphique : les sauvegardes et le chargement de palette.

2

La sauvegarde ou le chargement d'image est réalisable dans un nombre « incalculable » de standard graphique : Degas, Art Director, Neochrome, Paintwork, etc.

Menu impression
Le menu propose divers standards d'impression. De plus, il offre le choix de la résolution d'impression (descent plus ou moins grand). Enfin, la valeur « gris » d'impression, attribuée à chacune des couleurs, peut être changée par l'intermédiaire d'une palette.

Menu outils
La boîte à outils offre un miroir (inversion d'image) droite/gauche, une fonction miroir qui permet d'inverser la palette de couleurs : les couleurs foncées prennent la place des couleurs claires et inversement. Enfin, et c'est certainement l'outil le plus important, le changement de tonalité. Une image n'est pas assez contrastée à votre goût, certains détails ne ressortent pas assez. Il

suffit alors de cliquer successivement, des filtres bleus (fonction FILTRE) devient cette image pour faire apparaître tel ou tel détail. Ces filtres sont au nombre de quatre, du sombre au clair. Par exemple, en plaçant un filtre « sombre » devient l'image, de lui fera perdre un peu de ses valeurs claires au profit des plus foncées (voir série de documents).

Menu image
Le digitaliseur proprement dit s'appuie par l'intermédiaire du menu « image ». Ce menu comprend la fonction DIGIT, une fonction PALETTE, une fonction RESOLUTION, et le commandement d'impression (Point).



DES GRIS HAUTS EN COULEURS

Après chargement, le logiciel propose une palette de seize couleurs. Ces seize couleurs ne sont réellement que huit : deux par deux, elles possèdent la même teinte (deux blancs, deux gris clair, deux gris moyen). En cliquant la fonction PALETTE, il est possible d'attribuer

une autre teinte à chacune des couleurs en double. La digit s'en trouve d'ailleurs nettement améliorée.

L'ordonnée de contrôle affiche l'image entière prise par la caméra vidéo (haute résolution). L'Atari offre une résolution bien connue. Comment ne pas perdre en définition ? Il suffit simplement de digitaliser une petite partie de l'image source vidéo (un quart à peu près) pour garder un même nombre de pixels (voir schéma). Le logiciel propose de nombreuses résolutions, allant de 240 points à 1024 points. C'est le petit qui demande le moins de réflexion. Il s'agit de cliquer la fonction DIGIT pour que le logiciel « ramasse » toutes les données. L'ordonnée affiche l'image par un halayage du quart à droite ou de haut en bas, selon la préférence. Chose : la digit peut seulement un tout petit peu plus longtemps quelques secondes ! L'image n'est pas exactement ce que vous auriez désiré ? Quelques corrections apportées au dessin de la caméra, une nouvelle sélection des couleurs, ou encore un changement des tons.

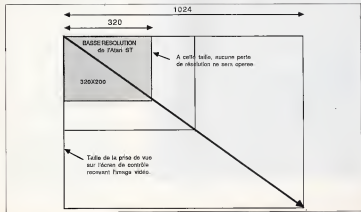
de gris avec les « filtres » et la tonalité vous ? Bref, quelques retouches et la digit est quasiment parfaite. Les filtres de couleurs du logiciel permettent d'effectuer des digitalisations en trois passages successifs : sélection des rouges, verts, et bleus. À l'arrivée, on obtient ainsi une image entièrement en couleurs. Chaque filtre se place devant l'objectif au préalable son de sélectionner le filtre (voir schéma). La fonction rouge avec le filtre rouge, etc.

Les digitalisations ne sont pas le reflet des capacités de l'Atari ST. 16 nuances en basse résolution ou 4 nuances en moyenne résolution. Le logiciel propose d'ailleurs le maximum par défaut une image de menu. Chacune des images pour être mise à l'écran, grâce au divers logiciels de création graphique du commerce. Le ne sera seulement le talent de dessinateur de l'utilisateur que fera d'une image un peu ou moins belle image.

Pro 87 est distribué par C.I.C.I., pour environ 2500 F. 32.

Tel. (1) 45 20 96 97.

Y. Hoch



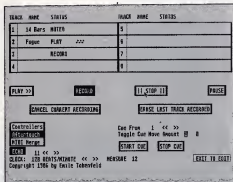
IL EST **MIDI** Dr.T...

A une époque où musiques et ordinateurs semblent mariés pour de bon, le meilleur et le pire étant à venir (imaginez une future génération issue d'un croisement entre Jarre et Indochine !), l'utilisateur non-professionnel, qui ne demandait rien à personne se retrouve face à un épineux dilemme. S'étant aperçu que son ST comporte deux prises MIDI destinées à communiquer avec un instrument de musique et bien décidé à utiliser lesdites prises, il se renseigne un peu sur le prix des logiciels musicaux pour se rendre compte très vite qu'il n'a que deux choix: ou s'offrir le synthétiseur de ses rêves, auquel cas il n'aura plus de sous pour acquérir un logiciel qui coûte bien souvent plusieurs milliers de francs, ou se résoudre à ne pas marier les deux engins. Heureusement, le bon Docteur Tobenfeld, Dr. T's ou Emile pour les intimes, arrive à point nommé en proposant un produit bon marché et de qualité

Le Music Recording Studio, MRS-ST de son vrai nom, est un séquenceur huit pistes qui va permettre à ceux que la MAO (Musique Assistée par Ordinateur) moutonne quelque part, surtout côté finances, de se lancer à peu de frais vers la grande aventure. Pour ceux qui seraient arrivés en retard, je rappellerai brièvement qu'un séquenceur est l'équivalent musical d'un traitement de texte. Une horloge tourne et incrémente le tempo. A chaque fois que vous appuyez une touche de votre instrument, la hauteur et l'intensité de la note sont prises en compte par le logiciel qui, une fois l'enregistrement terminé, sera en mesure (il) de faire jouer à l'instrument le suite de notes saisies. Ensuite, on peut ajouter d'autres notes (sur une autre piste) et travailler sa mélodie dans tous les sens comme on le ferait avec un texte tapuscrit. Ceci étant posé, commençons

EN PISTE !

La MRS-ST est la version « cheap » du Keyboard Controled Sequencer, vendu à studio 485 paires du même éditeur. Sa philosophie et son ergonomie en



font probablement le logiciel du genre le plus simple d'emploi. En effet, deux écrans principaux permettent à son utilisateur d'accéder à la plupart des commandes, et de gagner ainsi un temps précieux, la mise de la création étant généralement assez « speed ». Voyez-vous ? Le premier écran, Play/Record screen, permet, comme son nom l'indique, d'enregistrer et de jouer ses œuvres. C'est cet écran qui sera utilisé pour choisir le tempo, le numéro de la piste où l'on désire travailler et à quel moment l'on désire y travailler.

DES COMMANDES A SAISIR A LA SOURIS

De plus, un menu rapide rend possible le réglage de ce que le constructeur a curieusement nommé « echo » puisqu'il s'agit du choix du canal MIDI. Ce menu

EDITEURS, AUTEURS

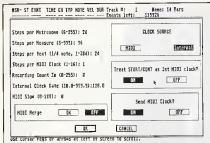
STARTER VOUS PROPOSE UNE SOLUTION DE HAUT NIVEAU POUR PROTEGER VOS LOGICIELS SUR ATARI !

STARTER VOUS OFFRE SON SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE POUR ETUDIER AVEC VOUS, LES SOLUTIONS AUX PROBLEMES QUE POSENT AUJOURD'HUI, LE PIRATAGE DE VOS LOGICIELS.

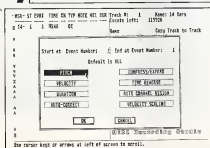
STARTER

LA FORMULE 1 DE LA DUPLICATION

109, BUREAUX DE LA COLLINE DE SAINT CLOUD
92210 SAINT CLOUD
46 02 40 00



Use cursor keys or arrows or left or screen to scroll.



autorise aussi le paramétrage de l'affair touch et du MIDI merge et l'effacement d'une piste, via commandes et ongles des autres menus se déroulent toutes à la souris. Ne me parlez, je connais beaucoup d'applications qui ne tiennent pas compte de cette possibilité offerte par l'Atari Toss. Il est à noter que les bases pour les rétracteurs aux rouges pourront utiliser le clavier. Un des particularités présentes par ce synthétiseur est sa persistance en mode Record, c'est-à-dire prêt à enregistrer.

Un tableau situé en haut de l'écran indique donc l'état des pistes et permet de occuper une piste (on ne l'entend plus, on ne l'enregistre plus), de mettre une piste en play-back (on l'entend mais l'enregistrement se fait sur une autre), ou bien encore de la réenregistrer. Sympathique, non ? Sympathique et bien pensée dis-je.

Comme si cela n'était pas suffisant, une option permet d'effacer la dernière piste saisi. Là encore on gagne du temps, on ne se mélange pas les pistes et tout est pour le mieux. Dans le cadre des trouvailles, il faut aussi mentionner les pistes notes qui clignotent pour indiquer le tempo général et piste par piste lorsque l'on joue ou enregistre. Un métronome subtil (bip-bip) est bien sûr présent.

CORRECTIONS AUTORISÉES

Une fois l'enregistrement terminé, il serait temps de passer à l'écran suivant. C'est là que l'on voit dans l'Edit screen. C'est sur cette page que va apparaître le fruit de votre labeur. Les événements MIDI sont saignement alignés les uns au-dessous des autres, piste par piste. A côté est indiquée à quel moment du tempo la note a été tapée, puis le canal, le type de note (note on, note off), sa hauteur (notation anglosaxonne de A à G), sa vélocité (la vitesse du clavier en cent centigrades) et enfin sa durée. Il ne vous reste plus qu'à choisir une ligne du tableau, c'est-à-dire un événement complet, à cliquer dessus et à le modifier si vous le desirer. Je termine ce que je disais au début de l'article : c'est encore plus puissant qu'un traitement du texte ! Il sera ainsi

possible de composer les « pans », introduit que vous êtes de jouer devant votre Atari. Plus sérieusement, sachez qu'il est possible de copier des pistes vers d'autres pistes, de les couper, de les « merger », de les quantifier (mise automatique dans le tempo « pile »), de les répéter, de les transposer, et même de les faire puer à l'envers. Une fonction intéressante pour les possesseurs de synthétiseur multitrack, ou mieux, de plusieurs instruments, est appelée split et permet la séparation d'une piste en deux pistes distinctes à partir d'une hauteur de note déterminée. Une fois votre œuvre achevée, il ne restera plus qu'à sauvegarder l'œuvre sur disquette.



D'autres menus permettent de configurer le logiciel suivant la marque de votre synthétiseur (mode poly, mono, etc.) et de déterminer qui va commander tout ce petit monde. En effet, si vous disposez d'une boîte à rythme, il serait souhaitable que cette dernière fasse office de maître. Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin : le plus assidu d'entre vous, ce logiciel de MAO qui fonctionne aussi bien en couleur qu'en monochrome est le moyen sûr de se faire un catalogue 500 F.ttc. Il faudra être fou pour dépenser plus ! MRS ST de Doctor T's Music Software. Distribué par Numera.

Fabrice Leduc

Éclatez-vous au fil des jeux !



Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, match, vitesse, espace, espion, stratégie...
à vos manettes !

Mallette jeu Atari ST:

Major motion, Space shuttle II, Super tennis, Atari ST 295F. Disquette



*Prix public maximum conseillé

Les prix RL sont imbattables.

Et si on montait le son?

FUN : 90 RADIOS SENSATIONS PARTOUT EN FRANCE.



FUN
radio
La radio sensations

M U S I Q U E

LES S★T★A★R★S

DU SALON

DE
LA
MUSIQUE



Tout le monde n'a pas pu se rendre au festival de la musique. Aussi y sommes-nous allés pour vous. Pourquoi ? Eh bien, parce que nous espérions bien y trouver des ST. Nous n'avons pas été déçus. Plusieurs stands étaient équipés et même suréquipés en ST. On a bien vu quelques Mac, presque cachés dans un coin, et quelques applications sur PC qui n'a probablement pas dit son dernier mot, mais vraiment loin de l'agitation générale

Le succès du ST en musique a étonné tout le monde, en particulier chez Atan. L'interface Midi incorporée allie à la puissance de la machine pour un prix réduit séduisant les développeurs. Le ST est-il en train de détrôner le Mac dans ce domaine ? Nous désirons connaître l'avis des « pros ». Aussi sommes-nous allés poser des questions un peu partout. Pour se mettre dans l'ambiance, que

ceux qui ne sont jamais allés au salon de la musique, imaginent des stands les uns à côté des autres, comme dans tous les salons, mais d'où s'échappe de la musique à fond les manettes. Inutile de préciser que ça se passe au milieu de ce tohu-bohu relève de l'exploir. Comme nous ne voulions devant rien, nous sommes revenus sourds, mais contents, après avoir recueilli les réponses à nos questions de trois grands pros

FRANK POERTNER

Président exécutif d'Hybrid Arts (Adip Sound track, C2 Android, DX Android, EZ Score, EZ Track, Genpatch, SMPTE Track...)

1ST Avez-vous fondé Hybrid Arts ?
F-P Non. Je ne suis pas le fondateur d'Hybrid Arts. Ce sont deux personnes qui l'ont fondée à Los Angeles, il y a environ trois ans. Bien avant que le standard Midi n'ait le succès qu'on lui



De gauche à droite: Sig Hartmann (left), Shiro Shiro (center), Elie Kavan (right), et Sam Tramiel (right).

SAM TRAMIEL FAIT DES ANNONCES FRACASSANTES

A peine les Mega ST prennent-ils leur place en haut de la gamme Atari, que l'on nous annonce des produits futurs aux performances qui feraient (presque) douter nonobstant notre bon sens. Les annonces faites en France étaient incomplètes (petits cachotiers) car nous avons pu découvrir un autre produit au PCW Show de Londres.



Transputers d'Immos-Inmos est une firme « grande brithonne » de Bristol qui fabrique des composants destinés à effectuer du traitement en parallèle: les Transputers. Le design du T800 fait partie du projet européen Eupat au l'ordinateur à architecture parallèle.

**UN MEGA ST
A 150 MIPS
POUR 60 000 F**

Les Mega ST pourront, dans un futur qui n'est à apprécier, se doter de leur connecteur bus d'une boîte pouvant contenir jusqu'à 12

est avec Immos-Inmos, tout cela, hypercube, tableau systématique, aléatoire, etc. l'organisation du réseau de Transputer sera optimale pour un type de traitement donné. Elle sera nécessairement délicate pour un système graphique et pour un système orienté vers l'intelligence artificielle.

Le projet japonais d'ordinateurs de la cinquième génération inclame lui aussi ce type de système mais l'ambition de base est d'atteindre le million de MIPS (MIPS = une instruction par seconde), une centaine de

Transputers en somme ! Ce sont les IMS T800 qui génèrent le bus magique atomique. Il s'agit de Transputers 32 bits dont la puissance varie de 10 à 15 MIPS (millions d'instructions par seconde), selon l'horloge. Ils possèdent un processeur virgule flottante 64 bits interne supportant 1,5 mégapops par seconde, une interface mémoire 32 bits fonctionnant à 26Molex et adressant 4 gigaoctets, 4ko de RAM cacheant à 50 nanosecondes et des liaisons séries.

InterTransputers d'une vitesse atteignant les 20 mégabits par seconde. Le Transputer est doté de performances graphiques intéressantes. Un des modes vidéo accepte une résolution 1280x1000 pixels de 32 bits sur plusieurs plans avec des possibilités de rendrages très rapides. Les performances d'un seul Transputer au niveau du calcul en virgule flottante, annoncées par le constructeur, sont vingt fois supérieures au couple 80286/80287 à 8MHz d'un IBM AT et cinq fois supérieures au couple 68020/68881 d'un Mac II. Le processeur partage son temps entre différents « processus » concurrents et ne perd aucun cycle à attendre un « événement » pour l'un des qu'onques processus engagés. Le T800 utilise un mécanisme de transfert de type DMA par

bloc pour échanger des messages entre la mémoire et un autre Transputer, tout en continuant à travailler sur les processus.

Si vous en « enquez » 12 dans la boîte, vous obtenez une puissance de 144 MIPS pour peu que vous utilisiez OCCAM (un hommage au philosophe), le langage de programmation parallèle développé par Immos. Il reste néanmoins programmable en C, Fortran et Pascal. Occam reste pour l'instant le « di d'accès à l'intégralité du potentiel. Les processus clients (clients) en Occam sont portables d'un système monoTransputer vers un système multiTransputer (cf. figure). Occam est prévu pour supporter à la fois les processus concurrents et la communication, cela en environnement mono ou multiTransputer.

Orienté au système d'exploitation utilisé, Shiro Shiro, a précisé qu'il constituait un goullet d'étranglement en passe d'être résolu par un projet développé par plusieurs parties dont Atari et le gouvernement grand-britannique autour du traitement parallèle. De plus, Atari développe un compilateur C pour prendre le logiciel existant et le porter sur le Transputer. La puissance du Transputer, après-tout, va permettre d'émuler facilement les autres microprocesseurs et donc, pourquoi pas, de travailler

sous MSDOS. Les applications vont de la production de films vidéo aux stations de travail directement concurrentes aux Sun, Dec et autres Apollo. Mais on pourra aussi travailler sous GEM avec la puissance de 1,5 mégapops pour transformer un Mega St en petite borne.

MOTOROLA 68030 AU RAPPORT

A en croire le discours « Transputer », Atari fera l'impasse sur le microprocesseur 68030 qui coûte le Mac II pour aller son futur haut de gamme du MCM 68030, le processeur plus 32 bits que 32 bits. Tant mieux pour nous.

POURQUOI 30 ?

Une récente étude réalisée par un de nos prestigieux confrères outre-atlantique a révélé que le 68030 n'avait rien de puissant que le 80386 d'Intel dans

presque tous les tests essayant de mesurer la puissance. De quoi faire pâlir les futurs acquéreurs du Mac II même s'il a été conçu in vitro d'un crayon à plus de 10 millions de dollars le bout. Attention tout de même aux délais de disponibilité. Les 68030 ne doivent exister qu'à l'état d'embryons.

Aussi rares que les programmes français sans bugs. Malgré tout, ce microprocesseur qui ne déconnera pas dans un mini dot pouvoir être le centre d'un système mono et multicapote super rapide et doté de nombreux schématisations. Une tâche non délicate sera de le doter d'un système d'exploitation. Une est le candidat le mieux placé pour le premier tour.

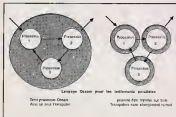
CD ROM A MOINS DE 4 000 F

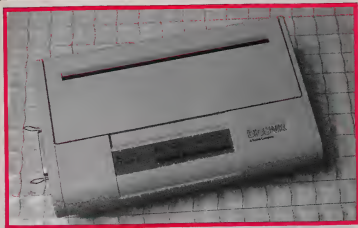
Atari a dévoilé au PCW Show un lecteur de compact disc muni d'une interface amiable en tout point à celle du disque dur. Cette transformation en fait un lecteur de CD ROM très bon marché. Un simple 520 ST suffit à prêter le tour. Tout à tour l'appareil pourra servir à écouter de la musique ou profiter des 800 Mo de son contenu. Ce même de deux constructeurs type disque dur pour assurer le chelegg (daisy chain).



Vers un disque dur précédemment. Il n'est pas précisé si l'on pourra avoir plus d'un lecteur CD branché en même temps. Le TGS permet d'accéder à l'information, comme un disque dur, à toute information dont la vitesse de transfert est de 1,5 mégabits par seconde. Les applications que l'on peut envisager pourront appartenir au domaine de l'encyclopédie interactive (Griset, Larousse, Encyclopédie Britannica), les bibliothèques de sons pour les inambrables synthèses non moins rares, schématisations, les jeux interactifs avec 72 000 tableaux, etc. Le lancement est prévu pour la fin de l'année. Nevez-vous Joël.

Jacques Etibel





DICONIX

LA DISCRETE

MODELE 150

Diconix n'est pas le nom d'un nouveau personnage d'Astérix. C'est le nom d'une filiale de Kodak qui fabrique des imprimantes. En l'occurrence, la Diconix Modèle 150.

Une imprimante de 1,7 kg plus petite que le dossier de presse qui l'accompagne. C'est intéressant ! Si, de plus, elle imprime plus que correctement et sans bruit, que demander de plus ?



L'imprimante est petite : 5 cm de haut, 18,26 cm de profondeur et 27 cm de largeur. Il faut bien insérer le papier dedans. Un format comme celui-là permet non seulement de déplacer facilement l'imprimante mais surtout n'occupe pas beaucoup de place sur un bureau. Finalement, les tanks qui prennent les trois quarts du bureau

PORTATIVE

Si vous avez de la place à revendre chez vous et qui je ne vous passez pas

Méthode d'impression Jet d'encre thermique, cartouche d'encre à giter, rangée verticale de 12 jets.
Supports d'impression Fourré simple 23x28, papier ordinaire 80 g/m², enroulé.

Modes d'impression 843 qui acceptent agrandissement, réduction, condensé.

Largeur d'impression 17,7 cm 85 caractères d'échelle.
Sens d'impression Ébauche bidirectionnel, AL2 droit, copies unidirectionnel. Graphique unidirectionnel. Recherche logi que.

Compatibilité Epson, IBM.
Résolution Quatre 192-PPP (points par pouce), variable à 55-PPP.

Graphisme 1 seule résolution 568 PPI (points par pouce) haute résolution - 1133 PPI.

Interface parallèle 8 bits Centronics série RS232-C.

Vitesse d'impression en caractères par seconde 50 en Ébauche, 240 en Condensé, 50 en Quatre, Curseur indicatif. Ébauche améliorée. Ébauche double frappe, 21 en Quatre améliorée et qualité double frappe.

Dimensions 18x18,26x27cm.
Poids 1,7 kg (sans pièce).
Prix 4490 F (le total, aléatoire son câble et son cordon).
CN 30, rue des Vénitiens,
78100 Chateaufort (71)
30 71 30 20

pas remarquer tout de même qu'ils ont trouvé le moyen de loger 5 pixels accumulés de 1,5 V grand format devinez où ? Dans le rouleau d'entrée, même du papier à frotter y compris. Des piles pour quoi faire ? En fait parce que en même elle est portable. Ça s'arrête qu'elle peut fonctionner déconnectée du courant. Vous me direz : Qu'est-ce que ça peut nous faire, le ST n'est pas portable ! Et je ne saurais pas quoi vous répondre, sinon que l'on ne sait jamais : on manque parfois de réflexion. La contrainte est que l'alimentation est externe.

SILENCIEUSE

Si vous ne désirez pas déplacer votre imprimante, ni même l'utiliser de concert, il n'y a pas de problème. Si vous voulez plus de silence. Comme il s'agit d'une imprimante à jet d'encre, on l'entend à peine quand elle travaille. C'est un vrai plaisir.

BONNE IMPRESSION

Si toutefois vous aimez le bruit des aiguilles le soir au fond des bois, alors j'aimerais le silence pour parler de sa qualité d'impression. La qualité des caractères est excellente grâce au jet d'encre. La densité des points est supérieure à celle des imprimantes à impact 9 aiguilles. La qualité des graphiques est, elle aussi, excellente, mais les scans sont comprimés par rapport à 9 aiguilles. Ou à cela ne tienne, elle est capable d'émuler le mode de fonctionnement de celle-ci pour les nos logiciels. Cette imprimante est compatible Epson et IBM. Vous vous dites, parce que j'ai senti que vous étiez toujours dubitatifs, elle est folle celle-là. Elle nous parle d'IBM dans l'air. Et je ne vous dis que il n'y a pas beaucoup de différence, vous allez me prendre pour une pauvre. Effectivement, qu'il y ait des caractères de 9. Mais sont absents du jeu de caractères du PC (et Lycée Hochel). Mais si first, il s'agit de caractères que l'on n'utilise jamais et de la Becker Texter, par exemple, permet de travailler avec le jeu de caractères PC (ou presque) qui est plus pratique pour réaliser des tableaux, page 7.

DES OPTIONS ACCESSIBLES

D'un point de vue technique, cette imprimante est disponible même de l'interface parallèle Centronics ou, en option, de l'interface série. Elle possède un grand nombre de commandes de réglage du format des pages d'impression, plusieurs modes de caractères dont le mode curseur linéairement avec l'interface parallèle et même des commandes spéciales pour faire des enveloppes. Malheureusement, elle n'a pas la possibilité de téléchargement de jeux de caractères. Des micro-interrupteurs permettent d'installer l'imprimante comme vous le désirez, par exemple mode IBM, qualité, jeux de caractères internationaux, longueur papier 30 cm. En combinant les trois boutons du dessus, on peut aussi changer certaines options : sélection du mode de condensé et mode de recharge des piles. Des voyants lumineux indiquent si l'imprimante est sous tension, en ligne ou si il n'y a plus de papier. Ces voyants prennent une autre signification en cli-

quant pour signaler des problèmes. Si vous n'êtes toujours pas convaincu, contactez tout de suite de lire cet article, je pense au défaut.

LA PERFECTION N'EXISTE PAS

D'abord la Diconix est relativement chère 4490 F. Mais c'est le moment de savoir ce que l'on veut. Ensuite, il faut acheter un papier spécial qui ne trouve pas de caractères d'impact ou à travers les copies de documents (ou les modes de copie). L'achat d'un jeu de la bible nous certifie.



Je ne suis pas sûr que si l'on a pu acheter l'imprimante, on trouvera du papier au même endroit. De toute façon, il vous en coûte la modeste somme de 141,24 F pour une lame (800 feuilles), ce que nous fait 0,2525 F la page et je calcule la page. Si on ajoute à cela le prix de la buse 189 F (1 seule, vendue par lot de 10), et que l'on crée ne s'y attend pas à savoir qu'une buse peut imprimer 500 pages de texte : ce nous fait 0,1706 F de plus par page soit au total 0,4526 F la page. Quand on sait ce que l'on obtient comme qualité d'impression, c'est à prendre en considération. Enfin, bref. Si cette imprimante ne vous plaît pas, n'en dégoûtez pas les autres. Moi je trouve assez agréable de pouvoir imprimer du texte et des copies d'écrans d'une manière plus que convenable, en n'étant pas obligé de me faire mal à la tête à entendre toutes les lamentations de jeu de Glen Gould dans les Partita de Bach. A bon entendeur salut.
Jenny Lepetit



FLEET STREET PUBLISHER

Mais à part le ST, dont personne n'osait plus contester les qualités et les diverses possibilités, le « nerf » du système de P.A.O. résidait dans le choix du logiciel de mise en page. Depuis quelques mois, nous assistons à une baisse régulière des prix des matériels micro-informatiques qui les rendent accessibles à bon nombre d'entre nous. Cette inévitable démocratisation du micro touche une multitude de nouveaux utilisateurs sans connaissance informatique particulière. L'évolution, la rapidité et les nombreuses possibilités qu'offrent les techniques de communication nous laissent penser que, d'ici à quelques années, de nombreux professionnels du tertiaire s'autoconvertiront pratiquement à domicile, sur ordinateurs. À ce moment-là, l'informatique aura envahi la plupart des foyers. Alors, de gré ou de force, nous nous adapterons à cette technologie. Néophytes aujourd'hui, géomètres demain dans cette science devenue populaire. En premier lieu, c'est cet aspect néophyte qui conditionnera le choix de notre logiciel de P.A.O. Si possible, nous le choisirons en « gratuits » Il doit

Réaliser un catalogue, écrire un roman et le mettre en page, éditer un journal, y intégrer des illustrations, créer des documents publicitaires de qualité professionnelle, tout cela n'était possible hier qu'en utilisant la filière traditionnelle. À présent, à l'aide du ST, d'un bon logiciel de P.A.O., en l'occurrence de Fleet Street Publisher, et d'une imprimante laser, tout est réalisable à moindre frais.

être accessible à tous et par conséquent d'emploi simple, rapide à mettre en œuvre. En second lieu, il doit offrir toutes les fonctions nécessaires à l'accomplissement des divers travaux que nous envisageons. Et enfin, son prix doit être raisonnable.

Jusqu'à présent, la création d'un document nécessitait plusieurs étapes de fabrication, chacune menée par des professionnels des arts graphiques, chaque maître d'œuvre exerçant son activité dans un domaine précis. Après l'élaboration du texte, il fallait donc avoir recours à quatre cinq, voire même six intermédiaires, pour réaliser un document imprimé. Nous vous faisons grâce des détails, cette chaîne de fabrication ayant été décrite dans l'IST n°2 en page 58 à propos de Publishing Partner. La perte de temps était importante et les diverses corrections appréciables et la fabrication montait sensiblement le prix de revient du document. Pour pallier ces inconvénients, vous pouvez tenter de réaliser vous-même votre projet, maintenant le risque d'obtenir un document de piètre qualité car sans posséder les techniques appropriées, il est extrêmement rare de pouvoir s'improviser maquetiste. Finalement, votre expérience se soldant par un bilan plutôt négatif.

Fleet Street Publisher a été spécialement conçu pour réaliser vous-même vos tâches habituellement confiées à des sociétés extérieures et contrôler parfaitement le processus de fabrication de vos documents. À l'aide du Fleet Street Publisher, vous visualisez en permanence l'évolution du travail à l'écran, exactement comme il le sera sur le document final. À présent, maître de la situation, vous ne craignez plus les contretemps, ni les surcoûts. Vous pouvez même faire des changements de dernière minute.

Pour créer un document avec Fleet Street Publisher, plusieurs étapes sont nécessaires, chacune d'elles pouvant être exécutée séparément, selon les fractions de temps dont vous disposez. Vous souhaitez illustrer votre document ? Une bibliothèque graphique est gérée à ce logiciel, mais vous pouvez aussi utiliser le Programme de Conversion d'Art pour convertir des graphiques provenant d'autres logiciels tournant sur ST. Vous pouvez ajouter des dessins créés à l'aide de divers logiciels tels que Haba Video Digitizer, Art Director, etc.

De plus, Fleet Street Publisher permet de déplacer, de cadrer, de faire pivoter et de changer la taille des dessins lors de la mise en page. Chaque transformation est immédiatement visible à l'écran. Vous êtes totalement libre de placer vos textes et vos illustrations là où vous le désirez. La taille des images, la typographie et même son contenu sont modifiables à loisir. Vous

des sociétés extérieures et contrôler parfaitement le processus de fabrication de vos documents. À l'aide du Fleet Street Publisher, vous visualisez en permanence l'évolution du travail à l'écran, exactement comme il le sera sur le document final. À présent, maître de la situation, vous ne craignez plus les contretemps, ni les surcoûts. Vous pouvez même faire des changements de dernière minute.

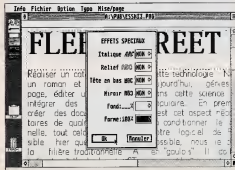
Pour créer un document avec Fleet Street Publisher, plusieurs étapes sont nécessaires, chacune d'elles pouvant être exécutée séparément, selon les fractions de temps dont vous disposez. Vous souhaitez illustrer votre document ? Une bibliothèque graphique est gérée à ce logiciel, mais vous pouvez aussi utiliser le Programme de Conversion d'Art pour convertir des graphiques provenant d'autres logiciels tournant sur ST. Vous pouvez ajouter des dessins créés à l'aide de divers logiciels tels que Haba Video Digitizer, Art Director, etc.

De plus, Fleet Street Publisher permet de déplacer, de cadrer, de faire pivoter et de changer la taille des dessins lors de la mise en page. Chaque transformation est immédiatement visible à l'écran. Vous êtes totalement libre de placer vos textes et vos illustrations là où vous le désirez. La taille des images, la typographie et même son contenu sont modifiables à loisir. Vous

travaillez en toute liberté avec un minimum de contraintes. Vous pouvez utiliser des textes provenant de n'importe quel traitement de textes ou même ceux qui à l'aide du rédacteur fournis avec Fleet Street Publisher. Puis vous les transformez grâce aux nombreux sets typographiques fournis avant de les mettre en page selon le nombre et les largeurs de colonnes ainsi que la présentation souhaitée. Fleet Street Publisher vous donne le contrôle artistique et éditorial que bien des redacteurs pourraient vous offrir.

Fleet Street Publisher, développé par Mirrorsoft Ltd. & Compac Consultants, est édité par France Image Logiciel. Il fonctionne sur tout Atari ST avec IOS en ROM et au minimum 512 Ko de RAM. Toutefois, nous vous conseillons pour une utilisation optimum de ses capacités d'utiliser au moins un 1040 ST. Pour garder les bonnes proportions, vous pouvez l'utiliser avec un moniteur monochrome en haute résolution ou avec un moniteur couleur en basse résolution. Il est également possible d'utiliser la moyenne résolution qui donnera plus de détails à l'écran, mais votre image sera légèrement allongée par rapport à l'originale et vous ne bénéficierez pas du WYSIWYG (What You See is What You Get) qui permet de juger à l'écran de ce que sera votre document imprimé. Pour faire bonne mesure, vous avez encore besoin au minimum d'un lecteur de disquettes et d'une imprimante matricielle ou laser, si vous voulez voir sur papier le fruit de vos travaux. Fleet Street Publisher comporte trois disquettes :

— la disquette programme principale avec laquelle vous allez travailler ;
— une seconde disquette où sont stockés une bibliothèque d'images créées à l'aide de Haba Video Digitizer et l'Art Director de Mirrorsoft, ainsi qu'un programme de conversion d'images pour importer des graphismes et dessins créés à l'aide de Digas, Microvorne, et de les insérer dans les mises en page de Fleet Street Publisher. Ce dernier est également équipé d'une interface pour scanner et d'autrice par conséquent l'importation d'images digitalisées ;
— enfin, une troisième disquette comportant des polices de caractères. La version testée de Fleet Street Publisher est une préversion, disquettes et manuel d'utilisation sont en français.



CINQ MODES DE FONCTIONNEMENT

Entrez dans Fleet Street Publisher. La plus grande partie de l'écran constitue la zone de travail. Cette zone doit servir comme une fenêtre dont il est possible de changer la taille pour voir tout ou partie de la page de travail. A gauche de la fenêtre de travail se trouvent cinq icônes qui représentent les cinq modes de fonctionnement.

— un mode **Image** pour dessiner à main levée à l'intérieur d'un bloc image ou modifier une image existante à l'intérieur de ce bloc, la source se transformant soit en style-mine très fin, soit en gomme.

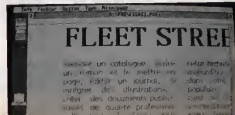
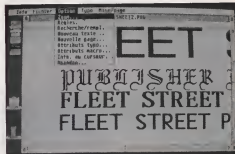
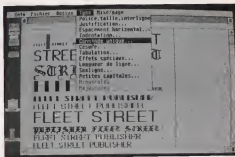
— un mode **Cadre** pour créer, placer, copier, dupliquer et même à la taille des cadres et des flèches.

— un mode **Bloc Texte** pour définir une zone dans la page (une colonne le plus souvent, mais pas nécessairement) y fusionner des textes, en changer la taille et les déplacer dans un texte. Il comporte un trapèze automatique où se rangent les textes qui ne tiennent pas dans la ligne actuelle (il définit).

— un mode **Texte** permet d'entrer du texte et de changer de polices de caractères. La fenêtre de travail de Fleet Street Publisher est, par défaut, en mode texte lorsque vous entrez dans le programme, mais elle deviendra une fenêtre page, lorsque vous aurez sélectionné le format du document sur lequel vous voulez travailler.

CINQ MENUS DÉROULANTS

Puis basculer, on trouve une presse papier pour ranger du texte temporairement, une rue la postale. Fleet Street Publisher comporte cinq menus déroulants : BUREAU, FICHER,



OPTIONS, TYPO et MISE EN PAGE, que l'on fait apparaître sur le haut de l'écran à l'aide de la souris.

— Le menu **BUREAU** nous fait profiter d'une très utile possibilité de classement de GEM. Il contient en effet une horloge (date et heure) utile pour archiver les documents.

— A partir du menu **FICHER**, on rappelle les documents déjà créés, mais on peut aussi sauvegarder et détruire des fichiers. C'est aussi à partir de ce menu que sont importés des textes et des images destinées à être fusionnées dans les blocs textes ou blocs images du travail en cours. Si ce sont des textes courts avec d'autres traitements de texte, il ne faut pas oublier de les sauvegarder en ASCII. Si, par exemple, vous souhaitez de fusionner des fichiers DOC dans une Fleet Street Publisher, ils contiendront tous des codes de contrôle de traitement et risqueront ainsi de s'opposer à ceux de Fleet Street Publisher et d'enrayer des problèmes.

Si vous disposez d'un lecteur de disquettes 5,25 pouces compatible (comme le Cumulat) ainsi qu'un logiciel approprié, vous pouvez également charger des textes créés sur tout système utilisant des lecteurs 5,25 pouces, comme un IBM PC, tant que le traitement de texte utilisé pour produire des fichiers ASCII.

Le menu **FICHER** permet aussi de sauvegarder et de charger des touches macros. Une touche macro est une méthode qui, en appuyant sur une seule touche, fait accéder à un style typographique ou à une phrase fréquemment employée. Vous pouvez définir jusqu'à 20 touches macros à l'aide des touches de fonction F1 à F10 et de la touche Alt/Shift et les sauvegarder sur quatre pour les réutiliser lors d'une prochaine session de P.A.O. C'est aussi dans ce menu **FICHER** que vous pouvez créer des dossiers et dans lequel vous reviendrez pour imprimer le document terminé.

Pour créer un document, allez dans le menu **OPTIONS**. Là, vous choisissez le format de votre document, le nombre de colonnes, la largeur des colonnes. Vous pouvez utiliser l'un des cinq formats préétablis : A4, A5, Lettre U.S., A4 Large (la française), tabulaire ou définir votre propre format dans le type d'unité que vous préférez. Fleet Street Publisher dispose d'un unité de mesure : point (1/72 pouce).

point 1/72 pouce ; point pica, pouce, centimètre, millimètre, % du corps utilisé, unité relative du corps utilisé, unité absolute (1/100 point). La quantité d'unités varie suivant les boîtes de dialogue, en fonction du contexte.

Une fois le format du page créé, des guides apparaissent en pointillés. Il ne vous reste plus alors qu'à créer des blocs textes ou images. Pour vous aider à le faire en place de ces blocs, la ligne d'ajout permet d'attribuer différents niveaux de réduction et d'agrandissement à votre fenêtre page. Vous pouvez décider vous-même de l'agrandissement entre 12,5 et 200 % de la taille réelle ou utiliser un des deux zooms préétablis : 100 % (taille réelle) et Vue réduite. Cette dernière fonction est particulièrement utile pour la mise en page, puisqu'elle permet d'avoir une vue d'ensemble du fichier page complet en réduction à l'écran.

Dans le menu **OPTIONS** offre également la possibilité d'afficher des règles à l'écran. A l'intérieur des blocs images, vous pouvez importer des dessins dessinés à main levée et à l'intérieur des blocs textes fusionner des textes ASCII importés, ou vous servir du traitement de textes de Fleet Street Publisher aux nombreuses qualités typographiques.

Il est possible de travailler sur du texte en activant le mode texte et en allant à l'aide de la souris dans le menu **TYPO** qui comprend la majeure partie des fonctions du traitement de textes. Fleet Street Publisher dispose de douze polices de caractères : Sans Serif, Sans Serif Bold, Serif, Serif Bold, Helix, Helix Bold, Medieval, Medieval Bold, West End, West End Bold, College, College Bold. Chacune de ces polices existe dans la taille préétablie allant de dix à soixante points. Si vous ne voulez pas employer les tailles préétablies, vous pouvez sélectionner celle que vous souhaitez, entre quatre et 216 points, par pas d'un demi point. L'écran affichera les caractères dans la taille demandée si la mémoire requise est disponible. Dans le cas contraire, votre police s'affichera dans une taille inférieure. Cette règle s'applique également à l'impression des polices qui nécessitent plus de mémoire lorsque la résolution de l'imprimante est supérieure à celle de l'écran.

Il n'y a pas de règles fixes pour déterminer la taille maximum des polices car ces règles varient en fonction du nombre de polices et des tailles utilisées dans une même page. Si vous avez au moins un mégaoctet de RAM, vous pouvez charger Fleet Street Publisher en Ram Disk, ce qui accélère le chargement des polices et des corps de différents styles : italique, relief, tête en bas, murmur. Fleet Street Publisher comporte de nombreuses fonctions de traitement de textes. Il permet de définir très précisément l'interlignage, l'espacement entre les lignes, les caractères, les mots. Il possède une fonction d'indentation très souple. Les indentations peuvent porter sur des lignes, des paragraphes ou la première ligne d'un paragraphe.

Il existe aussi une fonction Commande unique. Cette fonction permet de sélectionner dans un large éventail de variations typographiques les commandes qui ne seront actives que pour une utilisation unique. Les commandes uniques figurent dans la liste sous la forme de codes de contrôle invisibles à l'endroit où elles agissent.

Le programme contient également un dictionnaire de censure, mais vous pouvez également charger vos propres paramètres. N'oubliez pas, bien sûr, la possibilité de régler la longueur de la ligne, les tabulations, le soulignement. Il est aussi possible de transformer une zone-tête définie en manuscrit ou en manuscrite. Une fois les textes et images incorporés, on sélectionne le mode cadre pour créer des cadres et des flèches et passer à la mise en page.

Vous êtes désormais prêt à utiliser les fonctions du menu **MISE EN PAGE** pour modifier la taille et l'emplACEMENT de vos blocs textes, cadres et images.

— Vous êtes désormais prêt à utiliser les fonctions du menu **MISE EN PAGE** pour modifier la taille et l'emplACEMENT de vos blocs textes, cadres et images.

UN GRAND CHOIX D'IMPRIMANTES

Pour imprimer le document obtenu, il est nécessaire de sélectionner votre type d'imprimante dans la fonction **IMPRIMER** du menu **Fichier**. Fleet Street Publisher est capable d'écrire des documents sur des imprimantes matricielles huit et vingt-quatre aiguilles, toutes marques confondues, des


```
Hex 10,192,290,75W
Circle 30,205,48
Circle 270,205,48
Text 105,216," CHAIRS"
Box 502,197,174,213W
Text 30,246,"NOTER un nouvel abonné"
Text 50,262,"SUPPRIMER un abonné"
Text 50,278,"RECHERCHER un numéro"
Text 58,296,"LISTER par ordre alpha"
Text 58,314,"IMPRESSI0N d'un agenda"
Text 58,330,"SORTIR du programme"
Definit 1,0,0,0
Text 80,550,"FINANCE" PUIS (RETURN)
Definit 1,0,0,13
Definit 1,1,0,13
V=231H
Clac_3n
Graphique 50
Branche
```

```

Phax 12,Y1,270,Y2+170
AQ=Inp<210
Exit IF AQ<130
IF AQ>230
    Phax 12,Y1,270,Y1+170
    Exit Sub
End If

```

Plane 12, Y1, 378, Y2=170
Add Y1, 378
If Y2=333
Y2=331
Ends 00
Send 3.0

```

Loop#
Graphmode 1#
IF Y1=251#
    Soto Saisie#
Endif#
IF Y1=292#
    Soto Brère_silphs#
Endif#

```

```

If Y0=265#
    Goto Recherche_w0#
EndIf#
If Y0=240#
    Goto Supprime#
EndIf#
If Y0=310#
    Goto Sortie#
EndIf#
If Y0=290#
    Goto Repression#
EndIf#

```

```

1 --- S0051E - S0051E : 771 abond
2
3 Insertion directe par ordre alph
4
5 dans variable fichier
6
7 (XX) estab par abondE

```

```

Name=
Index=
Place=992-Len[Fischer] Box 328
Defill 1,2,4
Phone 338,338,992,728
Print=18144,4;Chr(127);p"Place dis
posible";Place3; doemba";Chr(127)
"e"
Box 310,228,627,340
Box 312,337,635,310
For 11-510 To 990 Step 800
  Phone 13,992,18+77,220
Next I=0
Dext 321,211,"F1MENTE"
Dext 385,211,"F2yAMULE"
Dext 475,211,"F3INDU"
Dext 555,211,"F4SABIE"
Phone 310,109,635,1700
Definit 1.1.0.4

```

```
Text 379,129,* - ATTRIBUTES.*
Defaut 1,0,0,12M

Text 320,130,*F1 - VALIDATION DE L'AR
NNE - RETOUR AU MENU*
Text 320,140,*F2 - ADONNE NON PRISE EN
COMPTE - NOUVELLE SAISIE*
Text 320,150,*F3 - ADONNE NON PRISE EN
COMPTE - RETOUR AU MENU*
Text 320,160,*F9 - VALIDATION DE L'AR
NNE - NOUVELLE SAISIE*
Defaut 1,0,0,12M
```

Non_peris: 11
 18 GenFeb1980>4327111
 Alert 0, 'FOCMER COMPLET: ', 0, 'RET
 100', 111
 Erreur: 11
 Phos 12, 226, 278, 248
 12-2531
 Put 518, 0, 60000
 Getp Syst 11

```
Print 18155,161;Space41231#
Print 18154,180;Space41571#
Print 18143,161; "Name" : "%s"
Line 423,257,606,257#
Print 18143,181; "Telephone" : "%s"
Line 423,268,606,268#
Print 18154,161#
Form Input 22,Now#
Read4Upper4Now#
If Now=""#
  Get4 Non_permit#
```

```
Print: At 124, 160; Row#1
If Len(Row#1) < 20
    Row#1 = Row#1 & String(122 - Len(Row#1), 32)
End If
For Row#1 = 1
```

```
Print B154,100;Space(11)
Print B154,100;
Form Input 11;
4 Input:MS,"%10 De LemNo(3)2 De
Instr(6),"%10 De Val2(No(1)3LemNo
6)
Solo Taux_Person;
EndIf;
If LemNo(1)1
No=Mod(8*String(11-LemNo(1),22)
ModNo;
EndIf;
ModNoNo;
Solo Formater;
Print A(154,101);
Solo ModNo;
Solo ModNo;
For 201 To 30
Print A(42,211) Touche de contro
le à sélectionner "g
```

```
Print Chr(177)
Pause 5
Print At(42,20);Chr(177);"p";" Tou
chu de contrôle à sélectionner ";Chr(1
```

```

Pause 00
Next 13
Indicate 0
NoInp 021
If 00105
Defi 10 1, 2, 0

```

```
GraphNode IN
Place 12,231,276,2400
Put 310,0,SomeText
Goto Next_IN
EndIf
If A=107 Or A=109
Print At(42,21);Space(13);
Goto Walde
EndIf
If A=109
```

```
Print At(43,21);Space913a11
Seto Non_permiss11
Else11
  Seto Interdict11
End11
Valid11
Grappus_2111
Dec Place11
Print At(44,43);Place disponible : *
Place11; abonda11
Inc M111
Pg111
Pg111111
```

```

Do#
  PnI:=(PgI+PDL) Div 3#
  Abonne#:=Hd#(Fichier#,PnI:33-33,33
1#
  If Hc##:=Abonne#
    PgI:=PnI#

```

```

EndIf
If Word=2Then
    Pd1=Pal
EndIf
Exit If Abs(Pd2-Pd1) < 2

Loop
NextI=Right(Fischer,Len(Fischer)-
    Int(Pd1,Pd1*20))
Fischer=Left(Fischer,Int(Pd1,
    Pd1)+NextI*20)
GoTo Start
EndIf
EndIf
Loop
Until 310/6>Sum
Exit 1,2
raphaede
Dec 15, 1994, 7:40:15

```

```
--- REFERENCE ALPHABETICALLY
```

```
rdn_alpha=
rapex_g=0
a1=0
wfall 1,2,0
bcs 110,36.67,745
wfall 1,2,4
```

```

00: 310,2,0,0,0,0
01: 310,348,670,079#
02: effill 1,2,0#
03: box 310,352,674,270#
04: et 310,40,s38,242,0fraces#
05: effant 1,0,0,4#
06: ext 310,346,"CHANGER DE PAGE : FLECH
07: S HAUT ET BAS"
08: ext 310,374,"RETOUR AU MENU : F4F55
09: R (RETURN)"#

```

```

> test 1,1,0,1
> test 10,0,0,0
> test 23,24,"LISTE ALPHAB
TIOSE"
> graphnode 1
> leftcat 1,0,0,1
> color 1
> color
Y2=0
For 13-24 To Len(Fichier4) Step 22
  Remise=Mod(Fichier4,13,22)
  NextLeft=Abs(Remise,22)
  NextRight=Abs(Remise,11)

```

```

Subs: Forwarding
Print: At(140, Y3+D3+D27); "p"; New0;
Space(41); New0; D3+D27; "q";
If: Arc(New0); Arc(D3+D27); chver4; D3+D27;
Print: At(140, Y3+11); D3+D27; "p"; C

```

```

end()#
if CrdLen==210
    Inc NoL#
    Set SFC,270,Space#15#
    Set SFC,270,NoL#
    SFC#
    SetL S#
    A-Log#1#
    Repeat#
    Until Inkey#0#
    If A=200#
        Put 310,49,Effect#
        Set NoL,2#
        Set TL,1199#
        If 12.0#
            NoL#
            TL+1#
        EndIf#
    EndIf#

```

```

3104
3105  If A=200
3106      Put 310,40,Effacat
3107 Else
3108     If A=170

```

```

Drapsau_0:=1
LX:=Len(Fuchier)
Else
  Goto Gauh_5
EndIf
End:0

```

```
Exit 10
Exit 10
Inc 10
Next 10
Exit 10 @range_0=
Test 200, 270, Space(1)=
Test 200, 270, No(1)=
No(1)=
No=Inc(1)=
Exit 10 No(1)=
```

```
Put 210,40,Efface#
Loop#
Put 210,0,Gone#
Graphmode 2#
Plot 12,202,218,29#
Y1=29#
Color 0#
Goto Saut_2#
'
' --- RECHERCHE D'UN NUMERO DE TELEPH
#
#
Recherche na#
```

```
Refill 1,2,8#
Phox 315,289,549,274#
Refill 0,2,8#
Phox 388,183,545,225#
Text 138,215,"Not directeur" de l'abo
nat#
```

```

Row 309,184,543,225#
Row 311,184,543,225#
Line 312,257,543,257#
Print At(140,16);
Form Input 22,Row#
Row#<Upper 9|Hex#1
Print At(140,16);""<Upper 9|Hex#1;""#
If Hex#=""#
Sok# Recherche_je#
End#""#
12:54#
Drageux_je#
End#
Range<Int(Factor#&,Row#,12)#
Exit If Range#<0
If Range_je#
Drageux_je#
Sub Range_je# Mod 22#
Box 206,286,625,288#

```

```
Doc: 100,204,637,308
Print: 61,40,193;Space(0)
Print: 61,40,191;NoDiffChars, Rang
Sel, 201
```

```

Test 325,326, "SUITE" = "SPACE"
Test 340,326, "MENU" = "RETURN"
Test 425,345, "IDTIME" = "I"

```

```
DefVar: 0,0,0,17#  
Alt=Cap(19)#  
L: RD=TC#  
Alert "I,"INFORMANTE PRETE ?": "I,  
,"DI",BD#  
Eprint: Cap(127),"R":#  
Eprint: Cap(127),"P":#  
Eprint: Mod(Fachien,Sang(1,1),C)  
Space(14)/Hof#  
End:#
```

```

IF NOT 1
  Put D:\S,0,Socket
  Graphnode
  Pfor 12,255,255,255
  ID=255
  Getn Sent
EndIf
IF NOT 1
  ID=Ping+1
Else
EndIf
EndIf
Loop

```

```

[8] Brouseau_1:=0
Print Card:=1
Print At(49,321;Card+12) : 'p : 10294
50 : Card+321; "q"
Default 5,0,0,0
Test 576,200, "PRESSED ONE THOUS"

```

```

: ■ indique l'endroit :
: ou vous devez taper :
:      Return.      :

```




Data 00,00,FF,00,4E,75,13,FC,02E	79	Data 20,79,06,02,00,00,00,00	137	Data 00,00,00,00,00,00,00,15E	191	Data 0E,75,20,00,00,00,00,22D	235	Data 13,FC,00,00,00,FF,00,00,311	311	Data 00,38,00,00,00,20,00,1E,299	399
Data 00,00,00,FF,00,00,00,00,00	80	Data 00,00,00,00,00,00,00,23F	138	Data 42,67,1E,27,00,02,00,00	192	Data 00,00,00,00,00,00,00,235	236	Data 05,00,00,00,00,00,00,02F	312	Data 05,00,00,00,00,00,00,00,340	370
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	81	Data 00,00,00,00,00,00,00,129	139	Data 00,00,00,00,00,00,00,100	193	Data 00,00,00,00,00,00,00,021	237	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,341	371		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	82	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	140	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	194	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,342	372	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,343	373		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	83	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	141	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	195	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,344	374	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,345	375		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	84	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	142	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	196	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,346	376	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,347	377		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	85	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	143	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	197	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,348	378	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,349	379		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	86	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	144	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	198	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,350	379	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,351	380		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	87	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	145	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	199	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,352	380	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,353	381		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	88	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	146	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	200	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,354	382	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,355	382		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	89	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	147	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	201	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,356	383	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,357	383		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	90	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	148	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	202	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,358	384	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,359	384		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	91	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	149	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	203	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,360	385	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,361	385		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	92	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	150	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	204	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,362	386	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,363	386		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	93	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	151	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	205	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,364	387	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,365	387		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	94	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	152	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	206	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,366	388	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,367	388		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	95	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	153	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	207	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,368	389	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,369	389		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	96	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	154	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	208	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,370	390	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,371	390		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	97	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	155	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	209	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,372	391	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,373	391		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	98	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	156	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	210	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,374	392	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,375	392		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	99	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	157	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	211	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,376	393	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,377	393		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	100	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	158	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	212	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,378	394	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,379	394		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	101	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	159	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	213	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,380	395	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,381	395		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	102	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	160	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	214	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,382	396	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,383	396		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	103	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	161	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	215	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,384	397	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,385	397		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	104	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	162	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	216	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,386	398	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,387	398		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	105	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	163	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	217	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,388	399	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,389	399		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	106	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	164	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	218	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,390	400	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,391	400		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	107	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	165	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	219	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,392	401	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,393	401		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	108	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	166	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	220	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,394	402	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,395	402		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	109	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	167	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	221	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,396	403	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,397	403		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	110	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	168	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	222	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,398	404	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,399	404		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	111	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	169	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	223	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,400	405	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,401	405		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	112	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	170	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	224	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,402	406	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,403	406		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	113	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	171	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	225	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,404	407	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,405	407		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	114	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	172	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	226	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,406	408	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,409	409		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	115	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	173	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	227	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,410	410	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,411	411		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	116	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	174	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	228	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,412	412	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,413	413		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	117	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	175	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	229	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,414	414	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,415	415		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	118	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	176	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	230	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,416	416	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,417	417		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	119	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	177	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	231	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,418	418	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,419	419		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	120	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	178	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	232	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,420	420	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,421	421		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	121	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	179	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	233	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,422	422	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,423	423		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	122	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	180	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	234	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,424	424	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,425	425		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	123	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	181	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	235	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,426	426	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,427	427		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	124	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	182	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	236	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,428	428	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,429	429		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	125	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	183	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	237	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,430	430	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,431	431		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	126	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	184	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	238	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,432	432	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,433	433		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	127	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	185	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	239	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,434	434	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,435	435		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	128	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	186	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	240	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,436	436	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,437	437		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	129	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	187	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	241	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,438	438	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,439	439		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	130	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	188	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	242	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,440	440	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,441	441		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	131	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	189	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	243	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,442	442	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,443	443		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	132	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	190	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	244	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,444	444	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,445	445		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	133	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	191	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	245	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,446	446	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,447	447		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	134	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	192	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	246	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,448	448	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,449	449		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	135	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	193	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	247	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,450	450	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,451	451		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	136	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	194	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	248	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,452	452	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,453	453		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	137	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	195	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	249	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,454	454	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,455	455		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	138	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	196	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	250	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,456	456	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,457	457		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	139	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	197	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	251	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,458	458	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,459	459		
Data 00,00,00,00,FF,00,00,00,00	140	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	198	Data 00,00,00,00,00,00,00,00	252	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,460	460	Data 00,00,00,00,00,00,00,00,461	4		

A black and white collage of various faces, including a woman's face in the upper right and a man's face in the lower left, arranged in a grid-like pattern.

A black and white collage composed of numerous small, rectangular and irregular fragments. The fragments feature a variety of textures and patterns, including a grid, a face, and abstract shapes. The overall effect is a complex, layered composition.

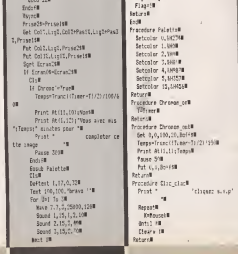
A high-contrast, black and white collage of faces, likely from the film 'The Thin Red Line'. The image is composed of several overlapping, grainy, and high-contrast black and white photographs of human faces. The faces are partially obscured and layered, creating a complex, abstract composition. The overall effect is one of intense emotional and psychological depth, reflecting the film's themes of nature, humanity, and the interconnectedness of all things.



```

For Fractals=0 To Find1 Step NextM
    Put Fractals,FractL,Parties(DimFr)
G1N#
    Inc CM
Next FractalsCM
Add FractL,Frac2CM
If C/P_LocmsCM
    Seto Of_the_ancCM
EndIf#
Return#
'##
'##
'##
'##
Procedure Bure#
Flag=#
Do#
    22:#
Repeat#
    TouchSet=InkeyCM
    If Touches(>0)#
        Goto Show_off#
        Alora_2_1,...,0#
        Touches=Inky#
        If Touches=>0#
            Goto Alora_2_1,...,0#
        EndIf#
        Goto Show_off#
EndIf#
House XL,YL,XH#
Div XL,Frac2#

```

[illegible]

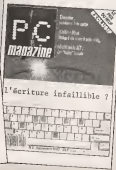
Vous avez la machine ? Nous avons le magazine...

Pour tirer le meilleur parti de votre ordinateur, lisez chaque mois la revue qui vous dira tout sur les logiciels, les périphériques, etc... Des listings, des trucs et astuces, des reportages, des petites annonces. Trouvez ci-dessous la revue indispensable.



Amstrad Magazine : la revue de tous les utilisateurs de micro-ordinateurs Amstrad. Tous les types de jeux sur CPC, PC et PCW, des pages de « Help » pour vous aider. Amstrad « Pro » : la rubrique des professionnels. Des listings, des trucs et bidouilles pour mieux tirer parti de votre micro. Des PA et tout votre courrier.

A la pointe de l'actualité, Compatibles PC Magazine, pour tirer le meilleur parti de votre PC.
Analyse en profondeur des logiciels importants, une boîte à outils des programmeurs...
Bref, toute l'informatique PC pour le bureau et pour chez soi.



IST, la revue indépendante sur les 16/32 bits Atari. Une magazine où l'on trouve toutes les nouveautés, les meilleurs programmes, des bancs d'essai tactiles et une chronique des jeux pour faire votre choix.

Chez votre marchand
de journaux

Voici venir la seconde édition de votre espace de communication mensuel. Vous êtes chaque fois plus nombreux à nous écrire, c'est très bien ! (sauf pour ceux qui dépouillent le courrier) continuez comme ça ! Envoyez-nous toutes vos trouvailles, élocubrations, trucs et astuces, polémiques diverses et même (et surtout) toutes les questions qui vous tracassent au sujet du petit ST et de son monde surprenant.

Appel aux Muscos de tous bords : votre ST ne joue pas en mesure ? La programmation vous fait des maîtres ? Impossible du vous servir proprement d'un sort musical pourtant réputé d'emploi facile. Envoyez-nous, nos spécialistes musicaux feront vos problèmes au clair et essaieront de vous dépanner dans vos contacts « Médités » avec le monde informatique.

Grâce à d'acharnés efforts, votre cave humide atteint le total d'un club ST votre association d'informatique compte une branche Atari ST. Vite un petit mot avec coordonnées et adresse, ce sera avec plaisir que nous le publierons et pour vous un bon moyen de rencontrer futurs adhérents et collaborateurs passionnés. Envoyez votre courrier à : 1 ST Courrier des lecteurs, B-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

On parle beaucoup de la compatibilité avec l'IBM PC de l'Atari ST, qu'en est-il réellement ? Est-on obligé d'acheter un drive SP 1/4, si oui, quelles sont les marques proposant des drives ?
D. Jernard

Hou ! là ! qui de questions à la fois ! Bon essayons de répondre intelligemment (ce va être dur). L'Atari ST n'est pas

voirement compatible PC, il est impossible (sous IBM) d'exécuter des programmes pour IBM ou compatibles car la structure des machines est très différente (processeur Intel 8088 sur PC contre Motorola 68000 sur ST). En revanche, le format d'enregistrement des données sur disquette est le même, ce qui fait que l'on peut cataloguer les disquettes IBM 3,5 pouces, donc éventuellement récupérer des fichiers texte en ASCII pour les transférer sur ST ou faire l'inverse. Solution au problème de l'achat du 5,25 pouces : soit posséder un PC dépassant d'un drive du même format que l'Atari (il est préférable d'effectuer le formatage sur IBM, certains PC ont du mal à lire des disquettes formatées par le ST), soit effectuer les transferts de fichier entre les deux machines par la liaison RS232 (voir dans ce numéro la boutique à ce sujet). Si vous décidez d'acheter un drive 5,25 pouces compatible Atari, voici deux des marques commercialisant ce genre de matériel : CUMANDAT, AST. Et, à noter que moyennant l'utilisation d'émulateurs MS DOS, il est possible d'arriver à exécuter une partie des logiciels disponibles sur PC (non protégés en général). L'un de ces émulateurs PC DITTO fonctionne assez bien, même s'il tourne beaucoup plus lentement qu'un vrai PC.

Comores sur Hacker ? Voici quelques trucs pour vous aider à en sortir. Le mot de passe est AUSTRALIA. Les réponses aux tests de mémoire sont : MAGMA LTD AX-0310479 HYDRALAC AUSTRALIA. Mon pire cours a été le suivant : Franco (titre de l'argent), Égypte (géographie), Grèce (histoire de l'art), Chine (parcours aéroscopique), New York (télévisé à Swiss Chatter), Hong-Kong (stocks and bonds), Russie (culturelle pearls), Angleterre (35 mm camera), Brésil (Udo carnival), San Francisco (Baudouin's album), D'autour d'Amérique.

Bien que sorti il y a un certain temps, ce jeu est toujours d'actualité. In'esse ça ? A ce sujet un conseil : si vous voulez y jouer sur 1040ST, il faut l'acheter auparavant le programme du domaine public MAKE12 (Truc valable aussi pour Micro Studio ancienne version) qui transforme votre 1040 en pseudo-520ST. Ceci est dû à un problème d'emplacement mémoire dans les adresses différentes sur 520ST et 1040ST.

Bravo pour votre revue, elle est l'un des signes du décollage du ST en France. Je dépasse d'un ATARI 520 depuis longtemps déjà (presque 2 ans) après quelques tribulations j'ai récupéré un TOS en ROM. Après avoir placé les circuits à leur place correctement, je branche mon ST, et là, rien, il n'arrive même pas à booter. Que faire pour régler le problème ? Est-ce que les ROMs fonctionnent sur tous les modèles ST ?
P. Fontaine, Nîmes

Le TOS en ROM (difficile à trouver à l'heure actuelle) est le même pour tous les modèles ST (520ST, 520ST+, 520STX, 1040STX). Normalement il suffit après démontage de la machine (tendance y compris d'installer les circuits dans les supports après avoir retiré les puces occupant déjà 2 de ces minimes supports. Veuillez les insérer dans le bon ordre (voir la notice fournie ou copier le ST d'un copain) et le bon sens (sans de l'ancienne saga phobie sur le circuit) en faisant bien attention pour ne pas pincer de pattes.

L'époque où chaque ordinateur restait sagement dans son coin est révolue. La galaxie Micro a de plus en plus besoin de communiquer, de transférer données et fichiers entre ses différents membres. Heureusement, la gamme ST dispose des interfaces indispensables. L'une des plus faciles à mettre en œuvre est la liaison série RS232 qui est généralement utilisée pour brancher un modem.

LE ST PARLE AUX ST (ET AUX AUTRES)

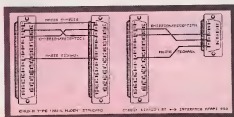
type, paquet de 7 ou 8 bits avec signal de début (bit de start) et de contrôle des erreurs (bit de parité). Une liaison série complète comprend 3 fils : un fil d'émission données, un fil de réception données et un fil commun de masse. La cadence à laquelle sont expédiés les bits détermine la vitesse de transmission (en bits par seconde). Pour la gestion d'un modem des signaux supplémentaires (détection de porteur, etc.) sont nécessaires (d'où un câble avec plus de connecteurs) pour permettre au modem d'envoyer des informations sur son état ou celui de la ligne téléphonique autrement que par le canal données.

Au niveau logiciel, il faut évidemment un programme sur les ordinateurs, de chaque côté de la liaison, pour régler des paramètres tels : vitesse

d'émission, format de transmission, détection des erreurs, type de communication et bien sûr, envoi et réception de l'information. Un tel programme est fourni avec le ST, il régit du terminal VT52. Les réglages des paramètres s'effectuent de manière commandée en employant l'accessoire RS232 qui tout le monde possède.

ET POUR QUOI FAIRE ?

Les applications des transmissions série sont vastes : à l'aide d'un câble du type « null modem » (voir schéma) entre deux ST, on peut échanger fichiers, programmes, discuter en temps réel, jouer à deux

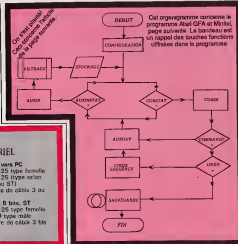


INTERFACE SERIE, MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ?

Cette interface est dite « série » car toutes les informations binaires sont envoyées les unes après les autres. Le format des données transmises est de



multitexte (Flight Simulator). Pour tout ordinateur muni d'une RS232C (compatible IBM ou autre) l'échange de fichiers texte au format ASCII est généralement possible, vous pouvez par ce moyen transférer des textes tapés sous ST sur un compatible PC ou faire l'inverse. Si le câble doit être relié à un modem, il ne faut pas croiser les fils 2 et 3 (l'émission avec l'émission, la réception données avec la réception). De plus, les modems utilisent des signaux supplémentaires (voir alors la documentation) pour contrôler la transmission.



MATERIEL

- Câble ST vers ST ou vers PC :
 - un connecteur DB 25 type femelle
 - un connecteur DB 25 type mâle
 - un connecteur DB 9 type mâle
 - longueur nécessaire de câble 3 ou 4 conducteurs
- Câble de liaison Atari 8 bits, ST :
 - un connecteur DB 25 type femelle
 - un connecteur DB 9 type mâle
 - longueur nécessaire de câble 3 fils

MONTAGE DU CÂBLE

Le premier montage proposé correspond au câble standard de liaison entre RS232C, le second concerne ceux disposant d'un Atari 8 bits et l'unité d'émission Atari 850. Commencez par vous munir du matériel nécessaire à la réalisation. Pour une liaison entre ST et matériel de marque différente, choisissez le connecteur adéquat (mâle ou femelle) selon les câbles. Procurez-vous du câble 3 ou 4 fils à la longueur nécessaire, il n'a pas besoin d'être blindé et la longueur est peu critique. Théoriquement, on peut communiquer jusqu'à plusieurs centaines de mètres. Grâce au fer à souder (conservez-le pour d'autres montages) et à un peu de soudure, reliez

maintenant les fils selon les figures explicatives, montez les capots des connecteurs, votre câble est prêt. Pour utiliser correctement un câble de communication, réglez d'abord, à l'aide de l'accessoire configuration RS232C (ou son équivalent sur d'autres machines), le porté, le format, le nombre de bits, la vitesse, le mode (full ou half duplex) de manière identique sur chaque machine. Lancez le programme de communication (VT52 par exemple pour l'Atari) sur les deux ordinateurs, vous verrez s'afficher un petit truc pour finir. Une message simple de transmission des fichiers à partir du ST est, après sélection de la sortie MODEM dans l'accessoire imprimante, de choisir l'option impression après chaque direct d'un fichier sous GEM.

Angé Larivière

RECHERCHE PIRE RS232C (152221) VUE ARRÈRE DU ST



- 1. PINE 1 (GND)
- 2. PINE 2 (TX)
- 3. PINE 3 (RX)
- 4. PINE 4 (TX)
- 5. PINE 5 (RX)
- 6. PINE 6 (TX)
- 7. PINE 7 (RX)
- 8. PINE 8 (TX)
- 9. PINE 9 (RX)
- 10. PINE 10 (TX)
- 11. PINE 11 (RX)
- 12. PINE 12 (TX)
- 13. PINE 13 (RX)
- 14. PINE 14 (TX)
- 15. PINE 15 (RX)
- 16. PINE 16 (TX)
- 17. PINE 17 (RX)
- 18. PINE 18 (TX)
- 19. PINE 19 (RX)
- 20. PINE 20 (TX)
- 21. PINE 21 (RX)
- 22. PINE 22 (TX)
- 23. PINE 23 (RX)
- 24. PINE 24 (TX)
- 25. PINE 25 (RX)

GESTION DE FENETRES EN G4BASIC

Leçon n°2

ON A ENCORE DU PAIN SUR LA PLANCHE !

Bon, nous avons vu comment ouvrir une fenêtre de manière à permettre la gestion des différents accessoires qui la composent (MOVE, FULL, SIZE, etc.). Reste maintenant à gérer les actions de l'utilisateur sur ces attributs. Cela ne se fait (malheureusement) pas tout seul.

Cela dit, si vous l'avez promis le mois dernier chose promise, chose due, le voici. Mais avant d'aller plus loin dans les explications, basiques, je tiens à exprimer quelques griefs.

JE HAIS LES MAQUETTISTES

La plupart du temps, ces gens de mauvaise augure, bombardés d'ondes négatives, se font un malin plaisir de décourager les listings en plein de petits bouts, mais ne savent plus du tout la suite comment les remonter. C'est ce qui est arrivé avec celui que je vous proposais tenté quelques morceaux ont été surchargés, ce qui a rendu quasiment inutilisable certains des nouveaux listings se seront débrouillés par leurs propres moyens. Vous trouverez les corrections et rajouts nécessaires en plus plus loin. Merci, les maquetistes !

PASSONS AUX CHOSES SÉRIEUSES

Avant de modifier l'apparence ou le contenu d'une fenêtre, il faut savoir sur quelle fenêtre l'utilisateur a agi. Dans le listing exemple, cela ne pose pas de problème particulier, puisqu'une seule fenêtre était ouverte. Mais

n'oublions pas que le Gem permet d'afficher plusieurs fenêtres, et de passer de l'une à l'autre quand, et comme, un veut. Examinons donc le processus à suivre grâce à la ligne « On Menu Message: G4bwin: Fenetre », le G4a fait qu'à chaque action sur une fenêtre, il doit se brancher sur la procédure « Gère-fenêtre ». La première chose à faire dans cette procédure est donc de récupérer le numéro de la fenêtre qui a déclenché le branchement. Cela se fait tout simplement grâce à la variable Menu(4), qui retourne un « handle » (en français mal traduit: gestionnaire). Ce handle n'est ni plus ni moins que le numéro de la fenêtre concernée. Donc, une instruction du genre

Handle=Menu(4)
suffit.

Maintenant, reste à savoir quelle action l'utilisateur a voulu faire. Pour cela, il suffit de se renseigner sur la valeur de la variable Menu(5). Cette variable peut prendre les valeurs suivantes

20 : l'action demandée requiert une réactualisation du contenu de la fenêtre (refresh). Les coordonnées de l'espace à redessiner se trouvent dans Menu(5), Menu(6), Menu(7) et Menu(8).

21 : une fenêtre non-active a été cliquée. Il faut donc la rendre active. Son numéro se trouve aussi dans Menu(4).

22 : le bouton CLOSE de la fenêtre courante a été activé. Il faut donc la fermer, et pourquoi pas par un « Close » ?

23 : le bouton FULL de la fenêtre courante a été cliqué.

24 : l'utilisateur a cliqué une des six flèches de déplacement du contenu de la fenêtre. Si ? Bien oui, les deux ascenseurs (horizontal et vertical) comptent comme des flèches. L'indice de la flèche choisie se trouve dans Menu(5). Nous y reviendrons en détail plus tard, dans un prochain cours.

25 : la barre de déplacement horizontale a été bougée. On obtient dans Menu(5) un nombre compris entre 1 et 1000, qui indique la taille du déplacement. Nous y reviendrons également.

26 : idem, mais avec l'ascenseur vertical.

27 : l'utilisateur a tenté de modifier la taille de la fenêtre. On obtient respectivement dans Menu(7) et Menu(8) les nouvelles largeur et hauteur de la fenêtre. Les coordonnées x et y du coin supérieur gauche de la fenêtre, bien qu'inchangées, sont données par Menu(5) et Menu(6).

28 : tentative de déplacement de la fenêtre. Les nouvelles coordonnées du coin supérieur gauche sont dans Menu(5) et Menu(6), tandis que les largeur et hauteur (toujours des inchangés) sont dans Menu(7) et Menu(8). Voilà, cela fait neuf valeurs différentes à traiter, à vérifier la validité et, le cas échéant, à intégrer. J'espère l'avez bien dit au début du premier cours qu'il faudrait se décarcasser. Mais le résultat en vaut la peine, non ?

CLOSE

Commençons par les choses simples, comment fermer une fenêtre. Franchement, c'était un peu plus bête : il suffit de renseigner le numéro de la fenêtre à fermer (qui est obligatoirement celle active à cet instant), et de

la fermer. Ça donnait un truc du genre

```
Handle=Menu(4)
Close Handle
Return
```

Pour un « full », c'est en même temps aussi simple et un peu plus compliqué. On y arrive tout de suite.

FULL

C'est aussi simple dans le sens où la fenêtre à agrandir est obligatoirement celle active au moment présent. Mais ça se complique légèrement si, pour rester compatible Gem, on prend en compte le fait qu'une deuxième action sur le bouton FULL redonne à la fenêtre la taille qu'elle avait avant d'être agrandie. D'où l'utilité du drapier (au lieu d'être bouffon pour faire pipi) « Grand ». Si Grand vaut -1, il faut agrandir la fenêtre. Au contraire, si Grand vaut 0, il faut la redonner sa taille initiale. Cela suppose également que l'on mémorise, avant de l'agrandir, les coordonnées de la fenêtre. C'est ce que fait la procédure Agrandir, qui voici :

```
* Procédure pour remplacer
* partout où c'est possible
* la variable Grand par le
* flag Grand: l'avec le point
* d'exclamation
```

```
Handle=Menu(4)
If Grand=False
Close Handle
Héctor
Full Handle
Open Handle
Close Handle
Grand=True
Else
Close Handle
Open Window+1+((Handle-1)*125),Size
Open Window+2+((Handle-1)*125),Size
Open Window+3+((Handle-1)*125),Size
Open Window+4+((Handle-1)*125),Size
Open Handle
Close Handle
Grand=False
EndIf
Return
```

Avec, bien évidemment, la procédure GetColor, qui permet de récupérer les coordonnées de la fenêtre avant d'en changer la taille. Le voici :

```
* Cette procédure est à l'interne à
* celle donnée le mois dernier, dans
* le sens où elle permet d'obtenir
* les coordonnées de n'importe quelle
* fenêtre, reprogrammable par son handle.
```

```
CoordOpenWindow+1+((Handle-1)*125)
CoordOpenWindow+2+((Handle-1)*125)
CoordOpenWindow+3+((Handle-1)*125)
CoordOpenWindow+4+((Handle-1)*125)
```

Return

Il y a bien quelques noms de variables, mais ce n'est pas grave, ils ont été changés, il s'agit de la même procédure que celle fournie le mois dernier dans le listing. Vous ne croyez quand même pas que j'allais m'embêter à en faire une autre, non ? A propos de ce listing, vous envez certainement remarqué en son sein (dans la présence d'une procédure bizarre, nommée Form-Dial. Elle n'est là que pour le côté esthétique du programme ; en effet, elle utilise la fonction 51 de l'AES, qui dessine un rectangle qui s'agrandit ou se réduit, au choix, depuis les coordonnées (Xdel, Ydel, Xdel, Ydel) jusqu'aux coordonnées (Xnew, Ynew, Xnew, Ynew). Elle n'est absolument pas obligatoire, mais ça fait plus vrai.

EXCUSES

Bon, ce ne peut être suffisant pour cette fois-ci, j'ai pas tout le matériel pour moi tout seul. Avant de nous séparer enfin, je présente mes excuses les plus plates et les plus sincères à tous ceux qui auraient bien voulu que j'adonne cette attention dans leur journal plutôt que dans TST, mais aussi à mon copain Denis, qui m'a reproché d'avoir dit qu'il n'adonnait Windob et se trouve un mot composé de douze bits, alors qu'un mot fait normalement seize bits. Je voulais bien entendu dire que seuls les douze bits les moins significatifs de son mot avaient une fonction. Vous, vous l'avez compris.

Stéphane Schwaizer

LISTING CORRIGE DE LA 1^{ère} LEÇON

* Pour bien faire, il faut remplacer partout où elle apparaît, la variable « Grand » par son équivalent en langage basique, à savoir « Grand! » (oui, avec le point d'exclamation).

Par exemple:
Grand=False

* Vous avez noté la procédure Fix, qui avait souffert des coups de scalpel des dévotement de nos maquetistes maladroits. Comme vous pouvez le constater, il en manquait un bon bout. Mes excuses, aux lecteurs.

Fin du programme

```
Procédure Fix
Close 1
Alert 2,"Vraiment quitter ?","Oh oui"
"Non non",OK
If OK=1
Menu K113
Close 0
Close 1
Clic
Edit
EndIf
Open 1
Close 1
Print "Pas quitter, hein..."
Return
```

* Dernière explication: les "Open 0" et "Close 0" correspondent aux fonctions 100 et 101 de Gem 3.01, à savoir « ouvrir » et « fermer » une station de travail. L'ouverture d'une station de travail est indispensable avant toute opération sur les fenêtres. Il faut bien sûr la fermer à la fin de l'utilisation.

* Merci-vous bien !

Décidément, nos amis allemands ne cessent de nous surprendre. L'industrie logicielle d'outre-Rhin développe programmes et langages de qualité à tour de bras pour la gamme ST. Il y a un an, une petite boîte décade de sortie un Basic, si possible meilleur que les meilleurs Basics sur ST (G&B, Basic, Fast Basic...) et un an plus tard, qu'est-ce qui arrive en France? Le Basic O, pardon le Basic Omikron

DER GROßBASIK!

Le Basic Omikron n'a plus grand chose à voir avec le Basic de Grand-père tellement méprisés par les « vrais » programmeurs qui ne jouaient que Fortran, Pascal, ou autres Cabol. Tout en gardant une grande majorité des commandes traditionnelles (compilateur M&S), il offre de nombreuses instructions supplémentaires et, bien qu'interprété, glisse à vitesse supersonique. Enfin, il dispose de tout l'atout nécessaire à la programmation structurée.

CARTOUCHE OU DISQUETTE

L'Omikron Basic est livré soit en version disquette, soit sur cartouche. Il fonctionne sur tous les modèles ST et dans les trois modes graphiques (couleur et monochrome).

Le couteau RCM (R&M) de MEMI de par ses nombreuses possibilités pour qui veut développer sérieusement avec ce langage, disponible dès l'automne, sera de mémoire vive consommée. La version disquette présente, elle, un prix plus abordable. Sont également fournis, une disquette de démonstration et quelques utilitaires dont plusieurs Ramdisques de taille préfixée (200, 500 Ko) ainsi qu'un programme d'auto-charge au démarrage (le Basic Omikron). Quelques programmes de démonstration et un interpréteur de type « RUN ONLY » sont aussi inclus. Le manuel est pour l'instant en allemand, mais la version française devrait être rapidement disponible lors de la sortie du produit. (à re-croquer)

Un bon éditeur est vital pour programmer efficacement. Cette nécessité n'est, hélas !, pas toujours prise en compte par les créateurs de langages. L'éditeur plein page incorporé à l'Omikron va à la hauteur des prétentions du langage. Bien qu'un peu difficile d'accès pour le débutant, il est puissant et propose dix options peu courantes. On l'utilise par des combinaisons clavier à base principalement de Shift, Contrôle ainsi que de touches de fonction.

L'ÉDITEUR QUI SE MET EN QUATRE

Pour passer du mode commande au mode édition, il suffit de taper EDIT, un simple Contrôle C ramènera au mode commande. Sous éditeur, la touche HELP offre un petit recapitulatif bien pratique des fonctions d'édition. Autre bonne idée, l'éditeur est compatible avec le norme VT52, toutes les séquences de commande ESCAPE sont supportées.

En plus des très classiques insertion (2 modes possibles), remplacement et insertion avec décalage, suppression, et déplacements divers, on dispose des commandes suivantes aller à une ligne X (la même touche permet d'avancer ou de reculer d'un nombre de lignes choisi par l'utilisateur), chercher, remplacer une chaîne de caractères, ramplacer toutes les chaînes d'un programme par une autre, couper une ligne en deux, joindre 2 lignes en une

seule, définir un bloc de texte, le sauvegarder, ou l'imprimer. La fonction LIST (F2 F3) permet de lister toutes les lignes comprenant une chaîne de caractères sans préliminaire. La fonction REPEAT (F8) permet de répéter, aussi souvent que nécessaire, le dernier caractère ou la dernière séquence de touches frappées. Les touches F4 et F5 en conjonction avec SHIFT (4 combinaisons) sont assignables à des séquences de caractères ou de mots clés comprenant jusqu'à 64 caractères. La fonction UNDO, très utile en cas d'erreur, permet de récupérer la ligne de programme en l'état précédent d'une « map » défectueuse.

Vous l'avez tous remarqué, le titre de cette partie est passablement défilé. Ici, si un éditeur qui se met en quatre! Eh bien non ! Il se met uniquement à deux avec le clavier. Ce doteur devra l'écran en couleur ou trois morceaux, chacun affichant une section du texte en cours d'édition, et autorise ainsi la visualisation d'une routine en début de programme alors qu'on ajoute des lignes à la fin, ou bien le travail de concert sur plusieurs parties d'un programme. Enfin, cela est pratique lors d'opérations avec des blocs. Ce tour de force est en grande partie dû (haute résolution) à l'existence de modes textes différents du 80x25 lignes standard. Un autre côté sympathique est la possibilité de ne pas utiliser les numéros de lignes, l'exécution d'un programme est possible dans les deux cas, l'éditeur code automatiquement des numéros espacés de 1 en 1 si nécessaire.

INTERFACAGE AVEC GEM, BIBLIOTHEQUES

La philosophie est ici l'interfaçage à l'ancienne des procédures. De véritables bibliothèques de sous-routines sont disponibles ou créables sous cette forme. En les faisant simplement appel au programme, des fonctions évoluées sont disponibles. La bibliothèque AES/VDI fournie fait accéder à toutes les fonctions GEM. Les instructions VDI, GEM-DOC, BIOS, XBIOS incluses au Basic sont les briques de construction des routines d'appel système. Cette méthode est plus lourde que l'utilisation de mots clés pour chaque fonction (exemple: FUSELECT en G&B Basic mais elle est universelle. De plus, le travail de création des routines est digne (si l'on aime le langage). Les bibliothèques fournies avec le langage sont la bibliothèque GEM (AES, VDI) et ISAM qui est un ensemble de routines pour la gestion de fichiers sur disquettes. Il existe aussi d'autres collections de procédures sous exemple la MCI-UB spécialisée dans le domaine musical ou DRAW !, l'utilitaire de dessin en haute résolution, dont les fonctions très évoluées sont reutilisables.

INSTRUCTIONS PEU BANALES

Ce paragraphe est à l'attention de nos amis mathématiciens, les autres le sont aussi avec grand profit (ou profond ennui).

Contrairement à la plupart des Basic, les variables utilisées par défaut sont des entiers sur 16 bits. L'absence l'on travaille avec des réels, il faut soit le spécifier par un « en fin de variable, soit les définir comme réels en début de programme. Ce Basic supporte les types de variables suivants: booléens (0 ou -1), entiers sur 1, 2, 4 octets, réels simple précision, double précision, alphanumériques. Les amoniteurs de calcul en tout genre vont être comblés par l'existence du mode double-précision avec 19 chiffres significatifs. Les nombres représentables en mode décimale (littéraire + exposant) sont compris entre 5.11 E-4931 et 5.11 E+4931 (pas mal, hein!). Bonus, sont de même inclus un jeu

BASIC OMIKRON

- ▲ Arithmétique entière disponible
- ▲ Précision des calculs sur 19 chiffres
- ▲ Processeurs routines d'accès disques
- ▲ Librairie GEM complète
- ▲ INPUT avec masque
- ▲ Editeur intelligent
- ▲ T1 sur tout type de champs
- ▲ Trois formats d'affichage (jusqu'à 5x4128)
- ▲ Routines en virgule flottante rapides

- ▲ Instructions structurées sur plusieurs lignes
- ▲ Labels pour les branchements
- ▲ Compatible avec M&S
- ▲ Fonctions AES & VDI par leur nom
- ▲ Présence ou absence des numéros de lignes et variables locales
- ▲ Procédures & fonctions sur plusieurs lignes avec paramètres de transmission
- ▲ Calcul matriciel

complet de fonctions trigonométriques, y compris les hyperbolas (SINH, COSCOSH, COTH, ARCOOTH, ARCSIN, ...)

Superbonus, plusieurs instructions de traitement des matrices sont présentes, ce sont la multiplication de matrices (MAT*), l'inversion de matrices (MATINV), le calcul de déterminants de matrices (DETI), l'atop, n'en jette plus !, et enfin la multiplication matrice par une constante.

Autre instruction, le FACT qui permet de calculer la factorielle d'un nombre FACT(1700) passe sans problème. Et voilà la parenthèse mathématique fermée (désolé pour les explications spatiales, j'ai toujours été mauvais en maths !). Autre facette de ce Basic assez étonnant, le travail en multitâche. Avec l'instruction CN TIMER & GOSUB, on peut travailler et de bon ton d'exécuter un sous-programme tous les n/1000 de seconde parallèlement à l'exécution d'un autre module programme. Seul regret, la fréquence des interruptions ne dépasse pas 200 Hz par seconde.

Citons encore quelques instructions sympathiques. L'IMPORT donne l'adresse d'une chaîne de caractères (exemple: SALUT donne TULAS, IPL permet, là, la gestion des priorités d'interruptions, SHL et SHR effectuant un décalage bit à bit vers la gauche pour le premier, et vers la droite pour le second (multiplication par 2 et division par 2 en binaire non signé), BIT permet de tester l'état d'un bit quelconque sur un nombre entier, l'instruction SORT effectue un tri rapide suivant la méthode Quick Sort, INPUT USING autorise l'attribution de variables mes-

ures de base pour entrer des données, l'instruction G-IP permet, elle, de définir la taille du font graphique utilisé. Toutes les instructions classées sont évidemment au rendez-vous, que ce soit pour le graphique (arcin, boîte, boîte remplie, sélection palette couleurs, l'ou le traitement des chaînes de caractères (IMD*, LEFT*, RIGHT*, LN...) ou encore le gestion de fichiers. Un peu moins de plus en plus indispensable au programmeur Basic actuel n'a pas été oublié les instructions structurées. Les boucles conditionnelles sont à REPEAT UNTIL, WHILE, WHILE, les tests de forme IF THEN ELSE, ENDIF, etc. De nombreuses variantes de GOSUB sont prévues (ON HELP, GOSUB, ON KEY GOSUB, ON TRON GOSUB, ON MOUSEBT GOSUB, ON GOSUB). Les procédures sont définies par DEF PROC, appelées par PROC et permettant le passage de paramètres ainsi que l'utilisation de variables locales.

Une innovation utile, surtout pour les modes « écran partagé », est l'existence de trois données d'affichage: text, On programme, au choix, en 80 colonnes par 28 lignes, en 108 colonnes par 44 lignes, ou enfin en 128 colonnes par 55 lignes (17 206 caractères !). Le mode le plus dense requiert une vue parfaite, ou plutôt un bon microscope. A noter qu'en utilisation couleur sur les modes 80x25 et 40x25 sont utilisables.

COMPILATEUR

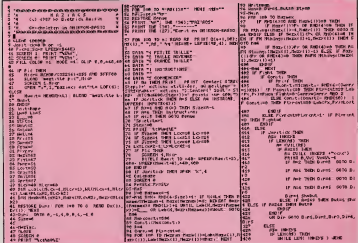
Interprété l'Omikron trace, une fois compilé il fonctionne comme un vrai bota.

MAGIC SAC

LE REVE DEVENU REALITE!

Comment ne pas parler de rêve, alors qu'il y a tout juste un an, les premières versions de Magic Sac faisaient frissonner tous les fanatiques d'Apple voyant un 520 ST émuler ce bon vieux Macintosh ? Comment ne pas imaginer la tête des dirigeants d'Apple voyant MacPaint tourner plus vite, avec un écran plus grand et de meilleure qualité ? Et tout ceci dans la plus stricte légalité, car le Magic Sac utilise les ROMS originales d'Apple. Fabuleux pari que s'était fixé David Small, merveilleux résultat pour ceux qui croyaient aux ST.

superbes copies d'écran et autres trouvailles du traitement de texte. Entre temps, l'émulation avec les importants Apple (ImageWriter et LaserWriter) est devenue parfaite. Dès les versions 4.00, 4.1 et 4.2, on a pu utiliser la capacité des lecteurs double face ce qui a donné aux utilisateurs du 1040 une capacité de stockage par disquette plus importante. Enfin, c'est avec la dernière version 4.5 présentée à Toronto le 15 août dernier que le rêve est devenu réalité : utiliser un disque dur d'Alan ou compatible avec Magic Sac ? Grâce à son programme Magic Partition, on peut diviser un disque dur en deux : une partie ST, et une partie Mac. Mais le plus fort est que le pauvre Mac peut, elle-même, être repéré en HUIT ! De plus, il n'est plus nécessaire d'avoir un floppy pour booter le disque dur. Mais on ne s'arrête pas là, car même à ce stade on se demande où est la frontière de l'impossible pour David Small. Car c'est le dernier morceau à atteindre : tous ces obstacles sont-ils franchissables à force d'entrer dans le Magic Sac dans l'histoire des émulateurs. Que fait donc cette petite bête de s'imaginer ? Eh bien, elle parait, étant connectée au lecteur simple ou double face d'Alan, de lire et d'écrire les disquettes au format MacII. Ce n'est pas un gag, nous ne sommes pas le 1^{er} avril. Le travail n'est donc plus insupportable, mais il devient même inutile. Par ailleurs, il devient possible de lire les programmes protégés ce qui, jusqu'alors, était impossible.



Utilisation de l'Accus multiple. On peut entrer avec une touche jusqu'à 155 lignes de 42 caractères d'un seul coup d'un!

Ce ordinateur est d'un usage simple : il suffit de sélectionner le programme Basic à compiler et le reste du travail s'effectue tout seul. On se retrouve rapidement avec un programme muni de l'extension PRG, mais attention à ne pas absolument disposer sur la même disquette de la bibliothèque de routines BASLIB (environ 40 Ko) sous peine de non fonctionnement. Une fois compilé, les temps d'exécution sont assez comparables à ceux obtenus à l'aide de langages de type Pascal ou C.

POINTS FORTS

- Un des aspects les plus frappants de ce produit est sa vitesse. En mode interprète, il exécute allégrement dix mille fois une boucle For Next avec compteur entier : en un quart de seconde (en compilé, on tombe à 7/100 de seconde).

La gestion d'interruptions et les fonctions mathématiques avancées sont d'autres points très valables.

Autre bon côté, on n'est pas tenu de mettre obligatoirement une instruction par ligne contrairement à certains concurrents. Le système retenu pour l'émulation à GEM fait l'usage des formateurs évolués : il suffit d'utiliser la librerie form.

POINTS MOINS FORTS

- L'absence d'émulateur manque un peu de convivialité. Une instruction de numérotation automatique des lignes était utile puisque numérotée de ligne 1 à y.
- La taille de l'émulateur sur disquette est assez importante (bien que n'atteignant pas celle de l'IBM que les modules compiles, quelle que soit leur taille, nécessitent une librerie de routines de 40Ko pour fonctionner).

Sans conteste, nous sommes en train d'assister à un horizon extrêmement la mutation du langage Basic. De simple outil d'initiation à l'informatique, il est en passe de devenir un langage utilisable par les développeurs pour la grande majorité des usages et ce de manière très professionnelle. L'Omikron Basic n'a pas à rougir devant les C, Modula, Pascal et autres langages. Il s'agit tout simplement de la compensation, aux qualités d'effrayer sont contribuable par la vitesse (surtout une fois compilé), l'utilisation de bibliothèques extérieures, la facilité d'emploi et un prix raisonnable. Si vous voulez développer sérieusement sous Basic, l'Omikron représente une des meilleures offres disponibles actuellement. Interpréteur Omikron Basic 545 F, Compilateur Omikron Basic 545 F. Importé par Omikron France.

André Leriche

Faisons un peu d'histoire pour remonter les différentes phases et modifications du Magic Sac jusqu'à ses débuts. Tout d'abord, la version 1.00 que nous n'avons pas connue, n'était pas du tout la version finale. Puis il y eut successivement les versions 2.00, 1 octobre 88, suivie de la 2.5 puis de temps après, le 3.00. 26 octobre 88, mais c'est certainement à partir de la version 3.00 que le Magic Sac s'est distingué dans notre bon pays. A partir de ce moment, l'ancêtre s'est mis à évoluer. Plusieurs versions nous ont rapporté leurs tests (ce qui allait avec une totale objectivité les mauvaises côtés d'alors : mauvaise configuration des touches du clavier français, obligation de transférer les programmes du format Mac

ou format Alan (peu importe la possibilité de lire les programmes protégés, la protection n'étant pas transférable), utilisation des disquettes en simple face uniquement (idem sous utilisation d'un 1040 ST), impossibilité d'utilisation d'un disque dur, obligation d'utiliser une imprimante Apple (et tout ne fonctionnait pas correctement). Bref, tout n'était pas parfait mais beaucoup s'en sont allés (c'est normal). Pour tant, David Small s'est acharné sur l'idée d'obtenir toutes ces barrières. Il a continué d'améliorer son émulateur, tout d'abord en proposant un logiciel. Évidemment possible l'utilisation de n'importe quelle imprimante graphique incompatible Epson (pour réaliser de

Ce produit révolutionnaire a été mis en production en septembre et devrait être disponible avant la fin de l'année aux États-Unis, peut-être même en France. Joli Rosenthal, le Président de Data Pacific, m'a confié que beaucoup de gens sont intéressés par ce périphérique peu connu qui permettra à n'importe qui de pouvoir continuer son travail du bureau à la maison. Pour finir un boulot, depuis qu'une petite rouine a été ajoutée à la version 4.5 pour éviter le piratage dû à des erreurs des programmeurs Mac comme, par exemple, l'écriture à l'adresse zéro ou l'adressage direct aux ROMs. Cette routine appelée « automatic error correction » rend le Magic Sac tolérant et plus compatible que le Mac II!

De Toronto pour 157,
Christopher Macle



Digitaliser « Computeway » de chez Digital Vision, couleur et monochrome, capable de capturer n'importe quelle source d'images: magnétoscope, caméra vidéo, vidéodisque. Il se connecte sur le port cartouche, il supporte les trois résolutions du ST et les différents formats d'images (Dépas, Nko, ...). La luminosité, le contraste et le saturation des couleurs après la capture de l'image peuvent être ajustés. Pour le moment, il est au standard américain NTSC et le prix annoncé est de 200 dollars.

C'est avec l'histoire que l'œuvre commence. Ce effet, ce n'est pas une œuvre mais un jeu d'action qui, d'après eux, établit un nouveau standard. Les graphismes superbes (écran couleur), la musique de montage, plus de vingt niveaux différents, la durée réduite d'une œuvre qui peut se transformer en Jet et regarder sa forme initiale à tout moment, comme les transformations, font de ce logiciel un jeu attendu impatiemment en France. Au Japon, il a déjà été vendu à 500 000 exemplaires.



Hybrid Arts, toujours en sur le côté « Midi » du ST, propose le « Professional Midi System » qui est un véritable petit studio portable à domicile. Nous constatons l'Adap 1, un sampler 16 bits qui échantillonne de 5 KHz à 44,1 KHz, compatible avec les compact disks et les grandes marques de synthétiseurs : Prophet 2000, Korg DSS1, Emsam Mirage, Akai et Enxamplers. Pour le son, Synapse ST est un périphérique capable de synchroniser n'importe quel type d'ordinateur audio avec le Synapse Track enregistrateur Midi. L'Adap II Hard Disk est une extension d'Adap I, elle permet l'utilisation d'un disque dur pour échantillonner au temps réel. Résultat: création d'une bande son avec un clavier ou/et un Compact Disk, retrouver les sons avec Adap et synchroniser le TOUT avec un film vidéo en VHS. Autre produit d'Hybrid Arts: « Midisync ». Le principe de ce jeu qui utilise le « Midi » est simple, il s'agit de faire jouer jusqu'à seize personnages en même temps dans un même labyrinthe. Chaque personnage veut bien sûr avoir la première, alors... kill the happy face et bonne chance! Une application bien spécifique mais qui distingue une fois de plus le ST des autres ordinateurs.



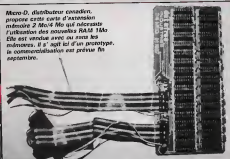
Siège on line propose deux nouveaux jeux d'un genre nouveau. Tout d'abord Lesurex suit Larry, un jeu d'aventure pour adultes, avant tout comme les King Quest, Space Quest et autres... Mais l'objectif ultime: il s'agit de sortir dans Las Vegas, aller dans les bars, jouer dans les casinos, danser en discothèque et rencontrer les plus belles filles de la ville. Tout y est: l'ambiance, le challenge, et le vocabulaire!



Voici l'Atari PC présenté au salon de Toronto. Le clavier a changé de forme et se rapproche de celui de nos grands frères IBM. La conception a entièrement été simplifiée pour les circuits Atari, mais le date de disponibilité n'est pas encore connue pour le France.



Micro-D, distributeur canadien, propose cette carte d'extension mémoire 2 Mo/4 Mo qui nécessite l'utilisation des nouvelles RAM 1Mo. Elle est vendue avec six ans de garantie, il s'agit d'un prototype, la commercialisation est prévue fin septembre.



Surprenant, qu'il aurait eu, il est possible d'attacher les 872 couleurs en même temps sur l'écran grâce à ce fabuleux programme de dessin qui est Spectrum. Commercialisation prévue pour octobre par Amic.



Dans le monde du dessin, l'éditeur de Magic Sac est Javi Rosenthal (à gauche), P. D. de Data Pacific qui est le distributeur du produit aux États-Unis.

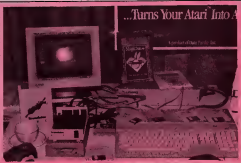
Two Magic Sec



Liste des programmes Mac testés sur ST avec Magic Sac, et ils tournent !

[illegible]

La dernière version du Magic Sec (4.5) sur le stand Data Pacifico avec le Translator One (sur le drive Atari) qui permet enfin la lecture des disquettes Mac. L'utilisation du disque dur est maintenant possible et l'impression sur imprimante Epson ne pose pas de problème grâce à Epsat, un driver d'imprimante.



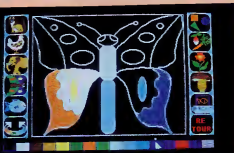
**COBRA SOFT PRESENTE
L'EVENEMENT LOGICIEL DE LA RENTREE**

LES RIPOUX



Retrouvez les personnages et l'ambiance du film "Casse Zéro" (7 millions de spectateurs, 5 ans 4 jours) : une super-production COBIA SOFT réalisée par Jean-Luc Godard. Améliorations, Hold-up, pers. dur, films, chorégraphie, rock'n'roll, musique, langage à l'urbaine et au menu. Attention aux heures !

COBRA SOFT 02 185 71154 CHALON-SUR-SAÏNE CEDEX



JE COLORIE

Je colore est un logiciel de coloriage pour les artistes en herbe à partir de trois ans. Toutes les fonctions sont accessibles à la souris. D'utilisation simple, il permet aux tout petits d'effectuer leurs premiers pas sur micro-ordinateur tout en développant leur créativité.

Dix-huit dessins sont proposés. Leurs thèmes sont variés : jouets, animaux, objets familiers (maison, camion...). La première page d'écran affiche deux ratons d'écrits de dessins et une palette de 16 couleurs au bas de l'écran. Une fois le dessin choisi, les colonnes d'icônes disparaissent pour laisser place aux contours du dessin à colorier. Il ne reste plus alors qu'à sélectionner le couleur

désirée dans la palette et à la positionner sur la partie à colorier. Celle-ci se remplit aussitôt automatiquement. Une fois le dessin entièrement coloré, il est possible d'en modifier les couleurs. Vous pouvez même créer votre propre palette de couleurs. Une option imprimante permet de récupérer tous les dessins sur papier et de les colorier. Je colore mène les jeunes enfants à la magie des couleurs tout en évitant le barbouillage des murs, des vêtements, et des murs. Finies les angoisses des parents et les corvées de lessive pour les mères.

Éditeur : Carrat Éditions
Prix : 190F

JE DECOUVRE LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Je découvre les chiffres et les lettres est un logiciel qui familiarise les enfants de quatre à sept ans avec les symboles de l'écriture et du calcul. Il est divisé en deux parties : « Je découvre les lettres » et « Je connais les chiffres ». Les fonctions sont accessibles à l'aide de la souris et les deux programmes sont en couleur.

Je connais les chiffres apprend à

l'enfant à reconnaître les chiffres et l'écrit. Deux niveaux sont proposés : — un premier niveau où l'enfant doit choisir un chiffre sur un pavé numérique, ce qui fait apparaître sur l'écran un nombre d'objets équivalents au chiffre choisi. Ces objets appartenant à son univers familier (poisets, animaux, fleurs...), mais il y en a aussi de plus abstraits (formes géométriques) ; — un deuxième niveau fait apparaître un certain nombre d'objets sur l'écran et l'enfant doit alors indiquer leur nombre sur le pavé numérique ; la tonalité de la musique lui signale si sa réponse est bonne. De plus deux touches + et - lui permettent l'addition et la soustraction.

Je découvre les lettres permet, quant à lui, l'apprentissage des lettres de l'alphabet et l'écriture de quelques mots usuels. L'alphabet se retrouve mis en scène dans un théâtre dans lequel l'enfant aura la choix entre trois scénarios.



— premier scénario : les lettres de l'alphabet défilent une à une. Chaque lettre est l'écrit par une tortue avec un dessin représentant un mot débutant par cette lettre ; par exemple, un dessin de banane pour la lettre B. Chaque lettre est représentée à l'écran par deux typographies différentes : majuscule et minuscule ;

— deuxième scénario : en tapant une lettre de son choix, la tortue apparaît avec un dessin correspondant à cette lettre ;

— dans le troisième scénario, l'enfant doit effectuer un travail de recherche : quatre niveaux possibles. Dans les deux premiers niveaux, il tape sur le clavier la lettre correspondant au dessin proposé à l'écran, avec accélération du rythme de défilement du dessin dans le deuxième niveau. Dans les

deux niveaux suivants, il tape sur le clavier le mot correspondant au dessin proposé, avec également une accélération du rythme de défilement entre le troisième et le quatrième niveau. Je découvre les chiffres et les lettres est un excellent outil pédagogique qui fait appel à la mémoire visuelle de l'enfant, tout en jouant. Le graphisme et l'animation sont réussis. La page de pré-



sentation des deux programmes est le meilleur résumé des intentions à la fois éducatives et ludiques de ce logiciel. Elle est composée d'un dessin coloré et frais qui représente un enfant assis près d'un tableau montrant des chiffres et des lettres, grimés avec des crayons, pincesaux, pommiers, tous armés comme des personnages. Enfin, un outil qui permet les premiers apprentissages tout en intégrant les valeurs qui sont celles du monde de l'enfance : le jeu et le merveilleux.

Éditeur : Carrat Éditions
Prix : 190F



Enfin, dans notre description de Glométrie paru dans le magazine « Educateur » de 1981 n°2, en page 78, nous avons comme une erreur que nous nous empressons de corriger. Nous avions écrit que Glométrie ne fonctionnait qu'en monochrome, or ce programme fonctionne aussi en couleur, en moyenne résolution. Donc acte.

VIE ET MORT DES DINOSAURES

Identifiez-vous à un paléontologue étudiant la vie des dinosaures afin de soutenir une thèse dont le sujet est l'extinction de ces grosses « bébêtes ». Avant de vous mettre en route, il vous faut voyager ou des touches flechées du clavier, vous devez vous munir des outils nécessaires à l'objet de vos recherches. Vous aurez, auparavant, consulté des cartes du monde pour

plus qu'à l'explorer au laboratoire approprié (géologie, paléontologie ou chimie), symbolisés par des scènes. Après analyse du fossile en laboratoire, les résultats de votre thèse vous aident par la suite à soutenir votre thèse en répondant aux diverses questions d'un jury composé de trois paléontologues chargés de contrôler les connaissances acquises au cours de ce fastidieux mais passionnant travail.

Au terme de cet examen, si vous avez parfaitement répondu à toutes les questions et que vous avez pu expliquer la disparition des dinosaures, vous serez gratifié du titre de « Docteur en Paléontologie ».

« Vie et mort des dinosaures » fonctionne sur ST 500 ou 1040 en basse résolution et s'adresse aux enfants de dix à quinze ans. Mais l'intérêt du sujet touche et les connaissances abordées personnellement tout autant les adultes.

Doté d'un thème captivant et de superbes dessins, ce logiciel d'excellent niveau éducatif se hésite sans mal à la hauteur des meilleurs jeux actuels dans d'explorer sur ST. Rappelons que « Vie et mort des dinosaures 5.0 » (Titre d'or 1988) du meilleur logiciel éducatif.

Éditeur : Carrat Éditions 20 bis, rue Godotroy, 69008 Lyon Tél. 78 84 10 31. En collaboration avec la Fondation Devenir pour la Nouvelle Encyclopédie. Prix : 250 F.



arriver le lieu des fouilles à entreprendre. Ces choix terminés, arrivé au but de votre long voyage, vous entamez vos recherches.

Sur place, vous devez déchiffrer et identifier les fossiles de dinosaures répartis chronologiquement sur dix strates différentes. Vous participez à une véritable simulation de fouille, telle qu'elle se pratique sur le terrain. Mais attention, ne vous trompez pas d'outil, sinon vous perdrez à jamais votre fossile. Celui-ci défilera, il ne vous reste



CREER ET JOUER AVEC LES MATHÉMATIQUES

Michel Hazier, dont nous vous avions présenté deux programmes éducatifs — *Maths 54* et *Géométrie* — dans le numéro précédent, réécrit ce mois-ci avec un nouveau logiciel éducatif : *Créer et jouer avec les mathématiques*. Apprendre les mathématiques en jouant, n'est-ce pas la meilleure solution pour les rendre abordables aux plus récalcitrants ? Mêler l'apprentissage des maths et le jeu, tel est l'objectif que l'auteur de ce programme nous propose.

La disquette contient sept rubriques : *Rotations*, *Symétries*, *Transcubes*, *Pavages*, *Echiquier*, *Anamorphose* et *Sphères*.

— **Rotations** : ce jeu de cartes consiste à se rendre au centre d'une rotation à l'aide de diverses cartes. Chaque carte est affectée d'un centre et

est ordonnée car nous jouons dans le plan, et recourt à des jokers pour effectuer d'autres déplacements.

— **Transcube** : dernier jeu de cartes de ce programme. Là, nous quittons le plan pour jouer dans l'espace. Imaginons un grand cube composé de vingt-sept petits cubes, chaque face du grand cube étant divisée en neuf petits carrés. Ce jeu consiste à amener votre pion (petit cube) au centre du grand cube. Vous disposez là encore de sept cartes affectées de possibilités diver-



sées : symétrie par rapport au centre du gros cube, symétrie par rapport aux plans parallèles aux faces passant par le centre du cube, translations suivant la direction des arêtes du cube ou des diagonales de ses faces. Insouvenez-vous, cela semble compliqué, mais c'est beaucoup plus simple lors de la pratique sur l'écran, et enfin des jokers qui autorisent d'autres déplacements. Dans *Rotations*, *Symétries* et *Transcube* vous pouvez jouer, si, à deux, trois ou quatre joueurs. Si, vous pouvez les vous convenir par vous pouvez les échanger, mais pas les choquer (comme dans un vrai jeu de cartes). Vous pouvez sauvegarder une partie en cours, puis la charger et la poursuivre. Dans *Rotations*, vous disposez de deux niveaux de difficulté.

— **Pavages** : est un outil de création graphique. Il s'agit de remplir l'écran à l'aide de figures géométriques telles que carrés, losanges, hexagones et triangles particuliers. Ces figures sont déplacées par symétries, rotations, translations, symétries axiales et centrales, de sorte qu'il n'y ait ni recouvrement, ni vide entre elles. Des exemples

du mathématicien russe Pédorov sont fournis sur la disquette. Vous pouvez colorier vos figures géométriques et imprimer le pavage ainsi créé. Sur la plan visuel, les effets obtenus sont sur-



prenants et particulièrement intéressants. Hormis l'aspect « mathématisé », cette partie du programme peut concerner les graphistes et amateurs de dessins.

— **Echiquier** : il s'agit d'un jeu de réflexion consistant à placer huit tours sur un échiquier, sans qu'elles se prennent. Selon les règles du jeu d'échecs, elles ne peuvent être situées sur la même ligne ou la même colonne. L'auteur nous apprend qu'il y a 40320 solutions différentes. La deuxième étape de ce jeu consiste à placer huit reines sur l'échiquier sans que deux d'entre elles puissent se prendre, donc aucun placement sur la même diagonale ni sur la même diagonale. Dans la dernière partie du jeu, il faut parcourir tout l'échiquier à l'aide d'un cavalier sans repasser par une case déjà occupée en sachant qu'aux échecs, le cavalier se déplace de deux cases dans un sens et d'une case dans l'autre.

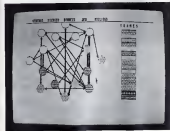


— **Anamorphose cylindrique** : second outil de création graphique. Nous disposons d'un cylindre réfléchissant posé sur une feuille de papier comportant un dessin. Celui-ci, réfléchi dans le cylindre, est déformé. Le but du jeu est de



déstarer l'image déformée dans le cylindre et d'obtenir simultanément l'image exacte sur le papier. C'est un jeu graphique intéressant mais pas très facile. Nous pouvons charger des images provenant de *Néochrome*, *Dagob*, *Pulsant*, etc., les sauvegarder, les colorier et les imprimer.

— **Sphères** : second thème de réflexion et dernier jeu de cette disquette. Vous disposez d'un certain nombre de sphères reliées entre elles par des flèches. Le jeu consiste à colorier toutes les sphères en utilisant un minimum de couleurs. Deux sphères liées par une flèche ne peuvent avoir la même couleur. Divers écrans de sphères sont proposés par l'ordinateur.



mais vous pouvez néanmoins créer votre propre composition, et la sauvegarder sur disquette. À la fin du jeu, si vous consultez l'ordinateur, il vous donnera la solution optimale.

Créer et jouer avec les mathématiques fonctionne sur ST 520 ou 1040, monochrome ou couleur (moyenne résolution), exclusivement avec la souris et s'adresse aux élèves des classes du primaire aux universitaires. Les sept jeux de cette disquette font appel aux dons d'observation, de réflexion et de création graphique. De nouveau, Michel Hazier offre un excellent logiciel éducatif, où les notions de jeu et d'enseignement coexistent parfaitement.

Éditeur : Plat Informatique Educative, Saint-Appollard, 42410 Palussat
Tél. 74 87 33 47
Prix : 198 F.

Odile Guesley

MICRO C DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI

3 BD DE BEAUMONT
35000 RENNES
Tél. 99.31.76.41

ÉDUCATIFS ATARI ST

MATHS 6 (algèbre CM2 6 ^e)	220 F
MATHS 54 (algèbre 5 ^e , 4 ^e)	220 F
MATHS 3 (algèbre 3 ^e)	220 F
MATHS 2 (algèbre seconde)	240 F
GÉOMÉTRIE (plane et espace 3 ^e à term.)	220 F
FONCTIONS ET COMPLEXES (1 ^{er} term. et sup.)	220 F
FRANÇAIS CM (CM1 CM2 6 ^e)	220 F

Egalement disponibles chez de nombreux revendeurs. Présent au festival de la micro.

[illegible]

- analyse et descriptions diverses
- 1ère leçon : une superbe image de l'orientation (sur photo) apparaît sous la musique symphonique chaleureuse et tendre pendant le changement. Un nouveau options est alors proposée
- charger une partie d'avant-garde
- identifier des personnages à partir de l'histoire 1 ou il les perdent ou équipe ment et d'augmenter au niveau 11,
- crée une nouvelle équipe de données
- remonter le jeu
- une fois la deuxième moitié placée dans le drive, le jeu commence

● ● ● HISTOIRE
ET LEGENDES

sauf une fois, il n'a rien fait, dans les prisons norvégiennes, les îles de Færøerne, l'Internationale Gørløse. Seinoz a en prend le continent de Scandinavie. Il veut d'environ le pays, des par son année maitresse de belles femmes, dans les sauteurs, et monts vagues vagues. Malgré la route, une foule de collines et de ses sauteurs, une route des collines, le pays est bel et bien son pays. Pour personnellement de lui, révéler, contre la tyrannie du langage, comme. Mais, peut-être, peut-être, une chemise. Toi, l'audace, en est une, que les fidèles compaignons, les autres, l'histoire, des ?

Une comparaison d'individuels comprend une liste à six personnes sélectionnées par le joueur. Le stockage de nombres par « images » est possible sur la disquette « données ». Lors de la création les caractéristiques sont tirées aléatoirement (sans choix de la race, taille, sexe, humeur, etc.) et de la population (général, voleur, magicien, etc.) mais, même, rangée. Un personnage dispose d'habiletés majeures (défense, 1 à 250), force (1 à 250), intelligence (défense, 1 à 250), constitution, charme, chance, ainsi que d'habiletés secondaires (vol de 1 à 250), attaque, défense, magie, roublard, charisme, destinée, poigne, etc. Plus la classe est grande et plus le personnage est performant dans cette habileté.

Certaines propriétés se adonnent à la magie, elles procèdent de points de magie consommés par l'utilisation des sortilèges. Les points de magie attribués dépendent de la profession et de l'intelligence. Elles permettent l'usage de nombreux sortilèges sans qu'il soit nécessaire d'être initié. Les sorts sont globalement, de trois catégories : offensifs (à l'opposé mental), défensifs (à l'opposé physique) ou utilitaires (opposé à « ça va »).

Dans points de vie attribués selon la magie et la profession, sont les dommages subis par le personnage en combat.

Une fois ces points à zéro, l'aventurier ne peut être ressuscité, mais une résurrection possible dans certains cas.

Au premier paramètre important : l'expérience liée au nombre de manières sûres et amusantes d'apprendre avec succès. « Il permet de gagner des niveaux. Le passage d'un niveau loptim (niveau 4 du menu Guidé) se traduit par une augmentation des points de vie de l'usage et l'incrémentation de tous les autres niveaux au clip. Le passage d'un niveau d'expérience autonome aux 4 apprentissages de nouveaux sons pour ceux qui ont dit) »

● ● ● DES VILLES
ACCUEILLANTES

[illegible]

que Bon, attaquons maintenant la pratique du jeu (Ah! Enfin Oubois C'est pas ton têt !)

Notes pour la bande d'aventuriers à placer en début de jeu dans une ville. Différents services sont accessibles soit en cliquant sur leur image, soit en tapant au clavier leur adresse l'adresse pour reprendre des forces, la banque (dépositaire d'argent), l'armurerie (achat et vente d'armes, boucliers, poisons, ...), le sage (application de la Paquet) et le juke. Dans cette dernière, toutes les commandes de création, modification, examen, enlèvement des personnages sont disponibles. La facilité d'emploi est grande (on peut jouer uniquement à la souris, bien que des commandes clavier existent).

Une fois les derniers prérequis effectués, on clique sur la porte de la ville pour sortir. En campagne, le coin gauche de l'écran représente une carte du pays avec fleuves, villes, donc on la consulte « scrollé » lors des déplacements), l'expédition est représentée par une tête de cheval déplacée à la souris (ou avec les flèches clavier). La partie droite est réservée à la carte.

velle à l'ère des événements. Chaque per-
 sonnage dispose d'un **potion** (norme-
 blanc) **représenté** de l'état de son corps.
 Un coup porté à un bras et le bras
 devient rouge, un bon coup de hache et
 s'enlève une partie de jambes, on
 gagne un cul-de-jatte, etc. La gestion de
 dommages corporels est très réaliste, et
 on voit couler le bras droit, impossi-
 ble d'attaquer à l'épée, le vous n'avez plus
 de jambes, inutile d'essayer l'arc.
 Le menu permet l'accès aux options
 et jete un sort, utiliser une potion, exami-
 ner un événement (pas qu'à trois choix de
 réponses de déplacement) combat



La belote tourne à la promenade de santé et d'un seul coup, en plein dans une embuscade. Automatiquement, on passe au mode combat ou sont visibles ses en bas, votre fine équipe, à droite, la houle des monstres singuliers.



Les graphismes des monstres sont excellent. À ce stade vous pouvez combattre, innover, sauter, fuir, demander l'aide avec l'usage de l'expédient.

En choisissant combat, un nouvel écran s'affiche, avec différents types d'actions possibles : attendre que votre ennemi se pose pour attaquer ceux de derrière ; porter à l'attaque, tirer à l'arc, lancer une pierre, se déplacer en silence et tuer sans bruit, ou encore sélectionner une action pour chaque membre, le combat à la jugée... La mort des plus faibles. Monstres et personnages sont un peu armés. Les résultats de chaque attaque et prise au combat commencent avec affichage des degrés en bars de l'écran. Une fois la victoire assurée, le compagnon se partage l'or et l'acquisition des améliorations. Un nombre de points d'expérience est attribué et si celui-ci dépasse les capacités du personnage, il augmente ses statistiques.

● ● ● PERDUS DANS LES DONGEONS

Malgré toutes les embûches, vous êtes enfin arrivés à l'un des dangers. Après avoir accepté de plonger à l'instant même, un nouvel écran donne une vue de dessus du plan du danger, une brève mise en garde tout et, au fur et à mesure de votre progression, les couleurs s'assombrissent, et pilcées apparaissent. Attention : des pièges tréflent certains couloirs, et les passages secrets fonctionnent. Les endroits parcourus et objets rencontrés sont commentés par une description dans le bas de l'écran. Bien sûr, les dangers regardent de monstres, depuis le plus petit jusqu'au dragon royal même.

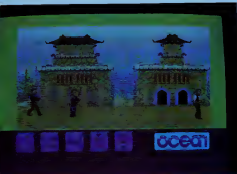
mode combat qu'en vadeurs). Les objets trouvés ou conçus de haute ténacité vont servir à progresser dans votre quête. De meilleures armes et armures vous rendront plus efficaces, des perches trouvées fourniront indications et indices sur le monde de Scandar.

● ● ● HUMM ■

La domoie de jeu est assez vaste puisque, en plus du plan mienel où débute le jeu, on bénéficie aussi du plan de lumière, des ténibres, de l'Olympe et de divers autres endroits, chacun avec ses particularités. Maintenant, les aspects pénibles : le distributeur du matériel envoie les membres de l'équipe est toujours aussi chiant (voir *Pratense* II), on passe un temps important en cas de fausses manipulations, car il faut tout fin de distribuer avant de corriger l'erreur (il vous reste encore des *UNION* à distribuer).

part, même un copain, un « vrai con » et donc... se fait sonner. Quand on est chargé au maximum, il faut obligatoirement aller en ville pour faire de la place. Un autre progrès serait un « autostop » du clic souris, vu que pour charger/déplacer d'une position d'État un clic. Généralement les suries (ou moins) criminal sont moins bémolées que le premier épisode là, c'est l'inverse (par exemple 7ème épisode, le deuxième vol supportable, et le petit dernier est bon (presque excellent). Malgré les quelques critiques formulées plus haut, je ne pourrais que le recommander aux amis de la science. Et maintenant les longues attentions... A savoir *Phantazie N° 1* des moniteurs ?

Deschamps, rue SSI



TAI-PAN

Aujourd'hui, dans la série « Les témoins fous », l'essai de TAI-PAN en termes réel par notre collègue l'avion-père serviteur (qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour introduire un sujet ?) Encore un nouveau soft ludique à tester ! Hum... Hum, voyons voir les instructions. Très bien ça, on a droit à une partie de la notice en français. Bon, voyons l'histoire. Nous sommes en 1841, les commerçants d'Europe et d'Amérique parcourent les mers orientales à la recherche des marchandises chinoises très prisées. Le thé, le soie, le jade et la contrebande ont suffi à certains commerçants, un peu profités sur les bords pour accumuler des fortunes énormes. Le plus riche est appelé TAI-PAN (chef suprême) par les Chinois.

OK, je comprends. Le but est de devenir le « Big Boss » du commerce et de la piraterie au point de ne rien. Voilà donc un jeu de l'espace « ardoise nomadique », espèce qui compte souvent des membres exorbitants (voir Elise ou Sunday). Maintenant chargeons le programme. Hop, sélection dans le drive. Pas mal le présentoir, deux bateaux à voiles sur



le bouton gauche ou Espace. On déplace alors une espèce de crochet de pirate sur des icônes entièrement isométriques (mais, mais complètement illusoires). Les choix possibles sont alors ramasser/pousser des objets, acheter/vendre des marchandises, se recharger un jeu.



Et un mauvais point, pour la gestion souris, le contrôle du personnage est très imprécis. Des actions (l'option joystick (Reset, reHup, l'altécho et choix du manche à balais). Ah ! nettement mieux ! Par contre, la sélection des icônes reste aussi étonnante et imprécise qu'avec la souris. Après s'être procuré l'argent nécessaire, on force à la banque acheter un bateau (je sais, c'est pas courant !), il faut maintenant l'équiper.



Après quelques recherches, le marchand d'armes est localisé et une casse de boulets de canon, une. Vous prenez bien quelques mousquets ? Non merci, ces sabres rouillés feront l'affaire. Bon maintenant l'équipage, deux solutions : soit l'engager dans les tavernes, ou l'embarquer de force en assassinant les passants. Mais attention ! la garde rôde, et la prison n'est pas loin. Au troisième séquel derrière les bateaux on vous invite même à votre décollation.

Enfin, après d'autres menus emplacements marchandise ou contrebande, si vous en trouvez on peut partir. Direction le port, on assiste au départ armé



ERIC ESCOFFIER en l'action avec dans le simple Clubhouse de l'Aiguille Verte.

Bivouac: j'y arriverai !

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/mnute. Seule la volonté permet encore d'avancer.



Eric n'avait treize ans tout son savoir faire alpinisme pour être en haut et en en relief une autre !



Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, parties au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maîtrisez le montage et ses dangers pour atteindre le sommet.



Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses connaissances techniques, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser le premier simulateur d'alpinisme d'une réalité étonnante !



On se retrouve en haut et en en relief une autre !

INFOGRAVES
LA MICRO-SPECTACLE

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON

du bateau et nous vote en mer. La représentation change, le bateau est vu de dessus sur une vue de la mer et des côtes de type carte. Le but du jeu est maintenant de réaliser un autre port et revendre alors les marchandises avec bénéfice, ou de pratiquer allégrement (pas la douglette) les autres navires dans les parages. Les commandes disponibles en mer sont : direction du navire, hauteur de voiles, cartes, combat, télescope, nourrir l'équipage.

SAPIENS

Il y a 4,5 milliards d'années naissent la terre. Nos grands-cousins vivants le jour. Le jeu commence, lui, vers moins 100 000 sur le territoire des Pieds-Agrès. Torgan erre sur les muscades (et l'ambal), avec la délicatesse, d'un signe il suspend des autres à sa ceinture et s'empare de sagesses et d'une haiche. Le veille, autour du feu, le chef de la tribu, s'est approché et a tracé sur son front les signes de la Force, du Courage et de la Sagesse. Seulement alors on a énoncé les chants pour appeler les esprits. Torgan venant d'hériter de la lourde tâche d'approvisionner la tribu en vivres continue en eau. Les chasseurs sont morts, les fermes et les enfants meurent de faim. Depuis plusieurs saisons la sécheresse persistante a tari les sources. Sapiens est un jeu d'aventure, mais il présente aussi certaines des caractéristiques d'un jeu de rôle. C'est le jeu qui compose son personnage suivant de nombreux paramètres : parmi lesquels le choix de l'apparence (masculin ou féminin, blond, brun, barbu, etc.), l'agilité, la force ou encore le caractère.

Le Sapiens du ST se distingue de ses prédécesseurs (Thomson et Amstrad) par la possibilité de s'adjointre des compagnons de route. Ces personnages viendront avec Torgan à la suite de persuasions (schématisé ou crédible). L'ordinateur gère la possibilité d'un second personnage (combats et déplacement). Néanmoins, il est possible de le « débrayer » ou de le jouer comme un second personnage. Sapiens devient alors un jeu d'aventure à deux joueurs. Enfin, les graphismes de Sapiens ST sont autant de plus par rapport aux précédentes versions.

La gestion du jeu est assurée par des menus déroulants. Sept touches du clavier suffisent à commander tous les paramètres du jeu (touches curieuses comprises). L'action s'étend sur de nombreuses journées. L'animation et le graphisme sont d'excellente facture ce qui donne à l'aventure une grande part de son attrait. La route est longue sur la chemin des sursauts et autres loupes. La navigation, le sommeil et une bonne condition physique sont autant d'atouts à la survie.

Édité par Corellec, prix 265 F.

● ● ● E LA NAVE VA...

La direction du voler s'avère assez délicate, ce que n'échappe pas l'émulation de sélection des côtes. Hé Hé, voyons si quelques notes jouent ne trahissent pas dans le secteur de sélection l'option combat. L'action reprendra maintenant à l'un des côtes du bateau, deux bouches à feu surplombent le mer. Quelle chance! un navire dans le secteur, canonnières à vos postes, Feu! Alors là, déception, même si les graphismes et l'animation des tirs sont bons, le principe est vraiment simpliste. On peut juste monter ou descendre les canons, et attendre que les bateaux ennemis passent devant comme les papes à la fête foraine, on ne contrôle aucunement la position ou la vitesse du bateau pendant la séquence.

Un coup vient de faire mouche, à l'abordage nos trawlers théoriquement, si il faudrait presser la barre d'aspect (d'après la notice) pour revenir en mode déplacement et pouvoir accoster le bateau en perdant. Surprise, surprise, impossible de partir du mode combat au sens. Au bout de cinq minutes d'attente, le bouton Reset accomplit son œuvre salvatrice, ce début se reproduit plusieurs fois. C'est vraiment trop bête, moi qui commençais à m'amuser.

Il est vraiment dommage qu'un logiciel qui repose sur un bon scénario, et dont la réalisation est dans l'ensemble correcte soit affligé de problèmes avec les nombreux utilisateurs. De plus, certains problèmes rencontrés ressemblent étrangement à des « bugs ». Souhaitons qu'une version améliorée soit bientôt proposée, car le scénario et les possibilités d'actions du programme sont intéressants.

Édité par Gosan

Angie Lartiche



ACTION, DANGER, COMBAT, FICTION.



DECouvrez

BOOMERANG

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

Je souhaite recevoir votre documentation sur le centre d'échange BOOMERANG

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1^{er} CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐
BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNEXE CEDEX

BALANCE OF POWER

Logiciel de géopolitique et d'échecs planétaires. Brian « *It Power* » propose la simulation de chef de gouvernement d'un des deux grands États-Unis et U.R.S.S. Le jeu offre des simulations économiques, politiques et stratégiques mais surtout il est une simulation de l'énergie du pouvoir.

Les graphismes ne retiennent pas l'attention. Le noir, le blanc, du rouge et du vert sont les seules couleurs qui indiquent la plané de tel ou tel pays dans tel ou tel domaine. Les couleurs n'ont que la fonction de distinguer les frontières de chaque pays. Une série de menus déroulants permet de gérer les différentes phases du jeu. Enfin, notons que le logiciel est en anglais anglais. Un premier menu affiche la courbe des ventes pas à chaque tour. Il permet également de passer du tour suivant ou de revenir en arrière, ou de changer de camp lorsque l'on joue contre l'ordinateur. Cliquez le menu intitulé « USA ».

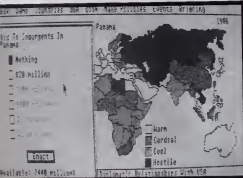
Le jeu est divisé en quatre rubriques : prévisions ou relations diplomatiques, aide militaire ou économique, aide aux insurgés, interventions armées des gouvernements ou de mouvements de résistance, entreprises de destabilisation et autres. En valant la rubrique « Relations diplomatiques », les divers pays du globe se partent de grises différents qui une légende commente. L'U.R.S.S., en gris foncé, est dite hostile, la Chine embrêment des rapports cordaux, ceux avec l'Argentine sont légèrement tendus, alors que les relations de l'Arabie Saoudite sont dites bonnes. À la rubrique « Insurgés »,

on a aperçu que le gouvernement américain verse de l'argent à des insurgés armés. Mais, en fait, il est intéressant de visualiser toutes ces valeurs en une fois pour chaque pays. Ceci est possible en cliquant deux fois sur le pays choisi. Un écran de données sur le pays concerné s'affiche alors à la place de la carte du monde. Ces données peuvent bien sûr changer, nous verrons plus loin comment. Le deuxième menu donne un aperçu de la situation mondiale : paix, terrorisme, grèves, guerre civile, révolutions, coup d'état, etc. Pour savoir quels sont les pays qui l'ont fait, on peut cliquer sur le bouton « Schéma d'influence » qui ne lui pas pour autant le pourquoi de cette situation.

Le menu « Événements » propose la lecture des journaux publiés dans chaque pays, mais que le bulletin de nouvelles soient entrecoupés par l'éditeur. Un tout dernier tableau indique le niveau de démocratie de chaque pays. Là, ce sont des points qui sont attribués. Arbitraire non ? Le joueur n'intervient dans l'évolution d'un pays qu'en donnant des subventions, en envoyant des troupes ou en envoyant des troupes et des armes. Les menus et rubriques ne servent qu'à prendre en compte la situation économique, politique et militaire du globe avant d'entreprendre une action, puis à en valider les effets.

Il faut bien sûr avoir un penchant pour la stratégie avant d'entrer dans *Balance of Power* et apprécier la finesse du logiciel.

Édité par Mindscope, prix 260 F.

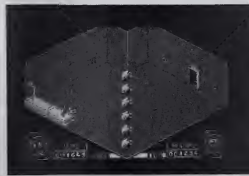


MISSION

Mission est un super jeu et un jeu d'arcade coulé et de clavier. Équipe d'une combinaison Caspary laser, vous devez traverser plus de quatre-vingt salles parsemées de pièges et d'armes. L'agent Max qui n'a pas la formule de la bombe Megatron pour la vendre à une puissance ennemie. Une impression de déjà vu sans doute, car on pense dans les premières salles. Mais on a vu déjà renouer le cette architecture d'angoisse des salles parsemées de pièges et d'armes. Les pièges sont nombreux. C'est un univers étrange ressemblant à un monde futur.



La carte de MGT. Et pour criser, les auteurs sont les mêmes. Vous traverserez des pièges ou vous serez attaqués par des sorts de ressorts multicolores des mecs barbares, des tanks, etc. sur lesquels vous pourrez tirer. Les difficultés augmenteront de plus en plus au fur et à mesure des niveaux, et pour mieux résister aux dangers grandissants vous entraîner les combats.

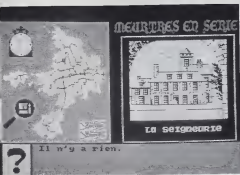


raisons de protection que vous trouverez sur votre chemin. Des dolles volent avec vous des sortes de cerises magnétiques vous aident à accéder aux portes pour changer de salles. Vous aurez constamment sous les yeux votre score en cours d'attention. Vous n'avez qu'une vie 1, la score le plus élevé que vous avez réussi, ainsi que votre niveau de force et les moyens de production dont vous disposez. Au hasard de certaines pièces vous remanèrerez sur les murs des affiches publicitaires des précédents niveaux de jeu de Lancelotti. Ne vous attardez pas à les regarder, car le danger plane, et les pages sont nombreuses et efficaces. Si vous décidez d'accomplir cette mission, il faudra prévoir des heures et des heures de patience pour en arriver à bout. Si les premiers tableaux sont assez faciles, vous serez vite éblouis par le nombre de pièges et la complexité des problèmes à résoudre au fur et à mesure de votre progression. Une belle et longue aventure en perspective.

Mission est un logiciel passionnant qui possède de nombreux atouts : un bon graphisme, une bonne présentation en perspective et une animation très rapide. Le successeur de MGT n'est pas décevant, bien au contraire, il semble confirmer la maîtrise et le talent de Lancelotti pour ce type de jeu.

Édité par Lancelotti.





MEURTRES EN SERIE

Si vous voulez sentir une âme de fin lettré au fil seulement vous en avez marre d'affair « découvrir » les extraterrestres, voici un jeu qui devrait satisfaire toutes vos exigences.

● ● ● L'AFFAIRE

Résumons la situation, un meurtre a été commis sur l'île de Sark, véritable petit paradis terrestre situé au large de l'Angleterre. Detective hors pair c'est e vous que l'on fait appel pour résoudre cette énigme. Cela ne sera pas facile, vu que vous disposez de huit heures très exactement pour accomplir votre mission. Mission qui se complique dès le début puisque, depuis votre arrivée, on déplore déjà trois autres victimes de l'assassin mystérieux.

● ● ● LE COFFRET QUI N'EN MANQUE PAS

Fidèle à sa politique de la série des « meurtres » sur Amstrad CPC, Cobra Soft a inclus quelques indices « phyr

ques » dans le coffret du logiciel, dans le but de vous aider à découvrir plus facilement le coupable (d'où le nom d'« indice », d'ailleurs). Par exemple, on trouve une plaquette d'argile, des coupures de journaux, des photos certainement compromettantes, etc. D'un côté beaucoup plus « gadget », Cobra Soft a cru bon d'inclure en plus du jeu lui-même deux programmes : une demo et un « guide manuel ». La demo se passe d'explication. Quant au « guide manuel », ce n'est ni plus ni moins qu'un petit programme de dessin simplifié, qui permet d'intégrer votre charmante bouille dans le jeu, en tant que personnage. De quoi épater la galerie Lafayette.



Les « auteurs de meurtres » : J. Brocard, G. Barth et C. Decard.

● ● ● WIEVIEL

UHR IST ES, BITTE ?

Petit conseil avisé : surveillez constamment l'heure tout au long de votre

enquête. Je vous rappelle que vous n'avez que huit heures pour résoudre l'énigme. Car voyez-vous, Meurtres en Série se joue en temps réel. Enfin, en théorie. Car, et c'est assez finalement assez curieux, l'horloge ne tourne que pendant vos déplacements. Dis : Monsieur Cobra Soft, tu t'as programé en GIBASIC ton jeu ?

On se déplace sur l'île grâce au clavier ou à la souris. Le clavier est cependant nettement plus précis. Le pointeur est représenté par un petit point qui se déplace sur le carrelage. Au cours du jeu, on peut regarder un peu (touche R), le fouiller (F), interroger un personnage (I), etc. Bref, enquêter, quoi.

● ● ● BOUH LE VILAIN !

Allons bon, voici arrive le moment de dénicher un peu de jeu. C'est au niveau des graphismes que le bât blesse. Le dessinateur ne s'est vraiment pas fatigué. Seules quatre couleurs sont utilisées, alors que le jeu se déroule en haute résolution. Cela fait donc 12 couleurs au démarrage, mais au vu de la France, je vous le demande, où va la France ? En plus du manque de couleurs, il faut bien dire qu'au niveau esthétique pure, c'est pas génial non plus. Matez la photo pas-bien-contre-côte, ça vous donnera une idée. Mais bon, admettons à la décharge (publié par Cobra Soft) que le côté graphique n'était certainement pas le plus important à privilégier, l'intrigue en elle-même était plus importante.

Une musique, mais si attrayante, bien que pas très entraînante (si vous sentez la nuance) se fait entendre tout au long du jeu, mais tant à la longue par être lassante (à voir, la musique). Pour finir, ne vous laissez pas prendre au piège des faux bugs qui parcourent le programme, genre écran tout noir. C'est peut-être drôle, mais pas pour tout le monde.

● ● ● J'AI FINI, CHEF

Malgré quelques imperfections, Meurtres en Série s'avère un excellent logiciel. C'est, il s'agit le plus d'une distraction mentale que visuelle, mais les fans d'aventure et d'intrigue policière seront certainement comblés. Cobra Soft,

Stéphane Schreier

LE SOFT À SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÂZADE



Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, observe la promesse féroce de cette nouvelle aventure d'Astérix.



Inspiré du nouvel album

Consultez le catalogue des nouveautés
Cedric Vision
Indice 2 unités à 2,20 F.

cedric/nathan

COKTEL VISION

« Obélix ! Descendons voir de plus près cette si magnifique île ! »
« Bon ! Et si on se bat beaucoup plus grand que notre village ! »

LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

25 rue Michalon
92100 Boulogne-Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 15

©1987 copyright COKTEL VISION CEDRIC NATHAN

©1987 copyright Les Éditions Albert René/Gaumont-Mouton

Ben de commande : Nom et adresse :
Astérix chez R. disk : Thomson 220F, Amstrad CPC 199F, Atari ST 251F, Comp. PC 255F, +10F de port.

IZNOGOU

DE GOSCINNY ET TABARY



**GRACE A VOUS,
IZNOGOU PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE**

Développé par : le premier logiciel d'humour et de magie.



THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles
INFOGRADES - 79 rue Hippolyte Kahn - 68100 VILLEURBANNE



I ZNOGOU, Grand Vizir (1990 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.



D ILAT-LARATH: le fidèle d'Iznogoud de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvaises coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défilier à la moindre opportunité.



H AROUN EL POUSSEAN, Calife de Bagdad le Magique est un homme bon et glorieux. Il passe ses jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.



A tour de Bagdad le Magique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, magies et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, les sent arriver avec l'efficacité que les caractéristiques.

INFOGRADES

LA MICRO SPECTACLE